

TAM SÜRÜM OYUN YENİ YIL ARMAĞANI

DIE BY THE SWORD

AYLIK BİLGİSAYAR OYUNLARI DERGİSİ

LEVEL

OCAK 2000

www.level.com.tr • 200001 • ISSN 1301-2134 • 1.950.000TL (KDV DAHİL)



SWAT 3

SIM THEME PARK

OMIKRON

BLACK & WHITE

INDIANA JONES 4

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

2000

YENİ YILINIZ KUTLU OLSUN

Değişime Hazırlanın

Geleceğin belirsiz ve karanlık koridorlarının kesiştiği bazı karar anları vardır. Bu karar anlarına vardığınızda söyleyeceğiniz bir söz, yapacağınız bir hareket hayatınızın akışını derinden etkiler. Tıpkı bizim bu ay içinde verdiğimiz kararlar gibi. Derginizin, dergimizin geleceğini etkileyecek bir düğüm noktasıydı bu ay. Her zaman içinde bulunduğumuz yoğun tempoyu, iki kat zorlaştıran kararlar alındı. Ama Level'ı, şu an bulunduğu noktadan çok daha ötesine götürecek, sizi sevindirecek kararlar. Şu an neler olduğunu merak ediyorsunuz biliyorum, ama merak iyidir. Biraz kıvranın bakalım, çünkü bizim kadar siz de bunu hakettiniz. Aslında Şubat ayı ve sonrası için planladıklarımıza "sürpriz" demek kendimize haksızlık etmek olacaktır, "bomba" demek daha doğru. Bu söylediklerimden bir sonuç elde etmek için kendinizi boşa yormayın, çünkü Şubat sayımız en vahşi hayallerinizin bile ötesinde olacak.

Giriş yazımı kısa kesmek zorundayım, az önce de söylediğim gibi işimiz iki kat yoğunlaştı ve şu an elimizdeki en değerli şey zaman. Söylemek istediğim birşeyden bahsedip, huzurlarınızdan kaçacağım. Biliyorsunuz, artık dünya piyasasındaki oyun firmalarının hemen hemen yüzde sekseninin Türkiye distribütörü var. 2000 yılından itibaren bu distribütörler Türkiye'de orijinal oyun kullanımı konusunda daha aktif bir rol taşımaya başlıyacaklar. Bunu siz oyunculanmıza olduğu kadar, kopya oyun satarak geçimlerini sağlayanlara da söylüyorum çünkü Türkiye'de distribütörlüğü olan yabancı firmalar kopya yazılıma karşı Türk makamlarından çok daha sert bir politika izliyorlar. Yani, Türkiye'de orijinali bulunan oyunların kopyalarını hala satıyorsanız, bundan böyle sadece Türk adaletini değil, uluslararası telif hakları kanunlarını da karşınızda bulacaksınız. Bizden söylemesi, hala şansınız varken doğru olana kulak verseniz iyi edersiniz.

Bu arada, sanırım bir yılı daha devirdik. Umuyorum 2000 herkesin istediği, beklediği kadar güzel bir yıl ve yeni bir başlangıç olur.

Yeni yıla gülümseyerek girmeniz dileğiyle, hoşçakalın.

Sinan Akkol



LEVEL ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin
Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol
Yazı İşleri
M. Berker Güngör, Cem Şancı, Emin Barış, Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez, Kağan Ünaldı, Kadir Tuztaş, Batu Hergünsel, Gökhan Habiboğlu
Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül
Grafik Tasarım
Didem İncesağır
Yazı İşleri Tel:
(212) 297-1724
Yazı İşleri Faks:
(212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi:
chipyaz@chip.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:
(212) 297-1733
Abone Servisi
Nur Geçili, Avfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı
Mehmet Çil
Abone Servisi Faks:
(212) 238-7343
Abone E-Mail:
abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Genel Müdür
Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı
Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Baskı
Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283-8438
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA
Tel: (312) 480-5939
Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr


VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Arena'da Yeni Bir Kahraman

Ersan Games



Uzun süredir orijinal oyunun faydaları ve orijinal oyunların alınması gerektiği üzerine pek çok şey söyledik. Özellikle sizlerden gelen mektuplardan orijinal oyunlara olan ilginin her geçen gün arttığını da görüyoruz. Ama pek çoğunuzun yakınmayla karışık sorduğunuz bir soru vardı ki bugüne kadar bizde tatmin edici bir cevap veremiyorduk: "Oyunların çoğu orijinal olarak gelmiyor. Peki biz nereden bulup da orijinal oyun alacağız?".

Ama artık işler değişiyor. Çünkü ülkemiz oyun arenasına yıldırım gibi giren bir firma, Ersan Games bizleri oyuna boğacak gibi gözüküyor. Öyle ki, piyasaya sunacakları oyunların tam bir listesini vermek şu an için mümkün gözükmüyor. En azından bu sayfa bunun için yetersiz. Ancak sizlere kabaca Ersan Games'in distribütörlüğünü yapacağı firmaları tanıtabiliriz.

Ersan'ın distribütörü olduğu firmaların başında Eidos geliyor. Şu an için dünyanın en büyük oyun firmalarından biri Eidos. Akla ilk gelen oyunları şu aralar piyasada olan ya da çok yakında çıkacak olan Omikron, Revenant, Tomb Raider 4, Legacy of Kain, Daikatana ve Urban Chaos. Anlayacağınız nihayet Lara Croft'un bir Türkiye temsilcisi oldu. Ersan Games'den ilk isteğimiz en kısa sürede Lara'yı ülkemizde görmek olacak. Eğer bu gerçekleşirse hepiniz adına sevgili Lara'ya milli misafirperverliğimizi göstereceğimizden şüpheniz olmasın.

Ersan Games'in Türkiye temsilciliğini yapacağı diğer bir firma ise GT Interactive. Bu doğal olarak GT Interactive'in dağıtıcılığını yaptığı Cavedog'un oyunlarını da orijinal olarak alabileceğiz demek. Bu iki firmanın yeni oyunlarından bazılarıysa şöyle; Unreal Tournament, Unreal 2, Wheel of Time, Driver, Duke Nukem: Zero Hour, Amen: The Awekening.

Ersan Games'in firmaları arasında yine dünyanın en büyük oyun firmalarından biri olan Acclaim'de bulunuyor. Acclaim'in hit oyunları Re-Volt, Turok 2: Rage Wars ve Trick Style. Daha bitmedi Infogrames'in oyunları da Ersan Games'in vitrinini süslüyor (geçtiğimiz ay içinde Infogrames GT Interactive'i satın aldı. Ancak Ersan Games her iki firmanın da distribütörü olduğu için değişen bir şey yok). Peki Infogrames bize hangi oyunları anımsatmalı; Mission Impossible, Slave Zero, Test Drive Rally.

Biraz daha küçük yaş kardeşlere göre gibi görünse de Disney Interactive'in oyunları büyükleri de baştan çıkaracak güzellikte. Bunun en güzel ispatı sevgili yazı işleri müdürümüz Sinan'ın Tarzan Action Game'i günler geceler boyu oynaması (yalan!, valla yalan!!! Üç saat oynadım sadece!!! – BLX). Disney'in diğer hit oyunları arasında Toy Story 2 ve Villians Revenge ilk göze çarpanlar.

Evet yorulduk ama büyük bir azimle Ersan Games'in distribütörü olduğu firmalar ve hit oyunlarını saydık. Hiç de kolay olmadı değil mi? Ama durun hepsi bu değilmiş... Yoo Activision'da Ersan 'daymış. O zaman devam edelim... Activision deyince aklımıza gelen ilk oyun elbetteki Quake III: Arena!!! Evet orijinal Quake III. Yani dünyanın bütün Quake serverları kapılarını size açacak. Ama Activision'ın diğer oyunları da fazlasıyla çarpıcı... Interstate 82, Star Trek: Hidden Evil, Battle Zone 2, Soldure of Fortune, Vampire: The Masquarade ve Dark Reign 2. Rüya gibi değil mi?

Neyse bitti umarım. Bitti değil mi? Ne? Olamaz Ersan Lucas Arts'ın distribütörlüğünü de mi almış? Ama bu kadarı da fazla.Yani şimdi Indiana Jones and the Infernal Machine ve Force Commander'ın orjinalini oynayabilecek miyiz? Bizim memleketimizde de oyun satan mağazaların camları duvarları boy boy StarWars afişi olacak mı?

Buna dayanacak gücüm kaldığını sanmıyorum. Bu sayfanın sonuna kadar kalpten gitmiş olurum her halde. GT, Eidos, Activision, Acclaim, Disney, Lucas Arts hepsi birden bir anda. Yani bekliyorduk ama ne biliyim hepsi birden aynı anda gelince şaşırıyor tabi insan. Ama neyse başka yoktur herhalde. Di mi? THQ'mu? Shaolin, Rugrats Treasure Hunt ve Wrestle Mania 2000 THQ'nun oyuları değil miydi? Aman tanrım yeter artık daha fazlasına da dayanamayacağım. Take 2 mu? Grand Theft Auto'yu yapan Take 2'mu? Nintendo, Virgin Interactive, Konami, Codemasters, Midway'in oyunları da mı geliyor? Ağlamak istiyorum. Mutluluktan ölmek istiyorum. Durun. Sakin olalım. Ne dedim ben? Virgin Interactive mi dedim? Ama Virgin Interactive geçen Şubat'ta Interplay'le anlatşma yapmıştı. Avrupa'da Interplay'in oyunlarını Virgin dağıtıyor? Yani... yani... Interplay'de geliyor!!! Interplay!!!! Yani Messiah geliyor. Planescape Torment geliyor, Baldurs Gate 2 geliyor, Stephen King'in F-13'ü geliyor, Giants geliyor.... geliyor... geliyor.

Editörün Notu: Ersan Games ile ilgili haberi yazan arkadaşımız yazının sonuna gelemeden ruhunu teslim ettiğinden yazının sonunu bağlama işi bana kaldı. Yukarıda saydığımız tüm firmaların orijinal oyunları ülkemize ulaşacak. Belki ilk etapta adı geçen oyunlardan zaten piyasaya çıkmış olan bazıları gelmeyebilir. Ancak sonuçta 2000 yılı içinde gerçek anlamda bir orijinal oyun cennetinde olacağımız kesin. Bu çok uzun zamandır ülkemiz için beklediğimiz çok önemli bir gelişmeydi. Artık gerçek oldu. Böylesine cesur bir atılımı gerçekleştiren Ersan Games'e sizler adına teşekkür ediyoruz.


Homed Soul


Tomb Raider 4


Quake 3


Battlezone 2


Giants


Revolt


Indiana Jones

Zamanın İçinde Aldı Da Bir Yağmur...

HG Wells zaman yolculuğu üzerine tarihteki ilk romanı yazan en baba İngiliz bilimkurgu yazarlarından biridir. Hayal gücünün doruklarında gezen bu adamın önünde saygıyla eğilirken bu oyunu geldiğinde almayacak her vatandaşı da şiddetle kınayacağım haberiniz olsun. Öncelikle oyunun geçtiği tarihten bahsedeyim, ama sıfırlar biraz yer tutacak: 800000. Hayır baskı hatası yok, milattan sonra sekizyüzbin yılına hoş geldiniz (kendi keşfettiği zaman makinesiyle böyle ufak bir yolculuğa çıkan maceraperestimiz kim dersiniz: HG Wells). Ama bu dünya umduğunuz gibi öyle teknoloji harikası bir dünya da değil. Ufak zaman fırtınalarıyla dolu, hafıza sözcüğünün anlamını yitirdiği karanlık ve izole bir dünya. Ve bu kaos da ancak mitolojideki zaman tanrısı Khronos'un yardımıyla düzeltilebilir. Oyunun yeni 3D motoru dinamik kameraları da yanında getiriyor. Yani diğer çoğu adventure'daki gibi sabit bir kamera yok, onun yerine tamamen pre-rendered edilmiş ve sadece 640X480 çözünürlükteki grafiklerin arasında sizi takip eden hareketli bir kamera açısı var. Oyunun en önemli özelliği çok geniş olması ve oyunun neredeyse tamamında rastgele olması.



Yani her karakterin kendine has AI'si olacak ve herbirinin hareketleri çoğu zaman rastgele belirlenecek. Siz aynı hareketi bir kere daha yapsanız da aynı tepkiyi almayacaksınız. Dolayısıyla oyun zevklenecek, tekrar tekrar oynayabileceksiniz. Her karakter oyun içinde kendiliğinden gelişecek ve doğal olarak yaptıklarınıza göre oyunun sonu da belirlenecek. Her ne kadar adventure dediysek de, oyunumuzda gerektiğinde action da olacak, dövüşmek zorunda bile kalabilirsiniz. Ya bırakın hepsini, sadece senaryo için alınır. Zamanda yolculuk manyağı olduğumu bir kenara bırakalım ve düşünelim, kaç kere 800000 yıl sonrasını (monitörde de olsa) görme şansınız olur?

Sid Meier's Dinosaurs

Önce tarihin ilk nefeslerinden, uzay çağına kadar getirdi bizi. Arada Amerika'yı yeniden keşfettirdi. Son olarak, daha önce hiçkimsenin gitmediği uzak bir gezegendeki hayatta kalma mücadelesine kanımızı akıttırdı. "Ve bunların üzerine daha ne yapabilir ki" derken, Sid Meier yeniden sahnede. 17 Aralık'a kadar www.firaxis.com adresindeki "Sid's Next Big Thing" yazısıyla bizi meraktan çıldırtan Meier, sonunda ağzındaki baklayı çıkarttı. Sid bu sefer bizi 65 milyon yıl geriye götürüyor. İnsanların daha "sudan çıksam mı, çıkmasam mı" diye düşündüğü sıralarda, dünyanın hakimi olan dev yaratıkların, dinozorların zamanına gidiyoruz. Sid Meier'ı n söylediğine göre Dinosaurs, çocukluğundan beri yapmak istediği oyun. Şu an için ortalıkta pek fazla bilgi yok, ama bir projenin başında Sid varsa, o oyunu beklerken sabırsızlıktan delirmek için çok da fazla bilgiye ihtiyaç olmaz açıkçası.



Turrican 3D

Çok çok eskiden Commodore'lar oyun canavarı Amiga'lar ilah iken adına Turrican derler minimini bir oyun vardı. O zamanların en hızlı action'ı olan oyun zamana yenik düşmüş ülkeye PC'lerin ayak basmasıyla unutulup gitmişti. Eski bir efsane der ki, Turrican hiç bir zaman ölmedi ve günü geldiğinde eskisinden çok daha kuvvetli bir şekilde karşımıza çıkacak. Ve bugün efsane gerçeğe dönüşüyor evlatlar, Turrican 3D olarak oyun ülkesine yıllar sonra geri dönüyor. Üstelik oyunun babası Manfred Trenz amcamın öncülüğündeki 20 kişilik bir takımın bir seneden fazla süren uğraşları sonucu. Rainbow Arts'ın söylediğine göre oyunda orjinalindekinin tarzında bir yığın silah ve bissürü action-puzzle olacak. Ortamda dolaşan söylentilerden biri de oyunun Dreamcast üzerinde de çıkacağı, ama ne kadar doğru olur hiç bilmiyorum. İşin ilginç yanı hala ne zaman piyasaya sürüleceğine dair hiç kimsenin bir şey bilmiyor olması. Ama oyunun demosu başladığında ilk sözleri duyar gibiyim: Hani bir oyun vardı, çok eskiden. Amiga'da çalışırdı ama "guru"luydu, hatırladınız mı?





KISA KISA

■ Eğer bir sürü büyük silahla donatılmış araçlar, real time ekonomi ve takım oyunları hoşunuza gidiyorsa Mind Riot tam size göre. Yeni kurulan Old- Fashioned Software adlı firmanın ürünü olan oyun bir fps olacağa benzer. Ama bu sefer yalnız çalışmayacaksınız. Nasıl olacağı belli değil ama küçük bir grubu yöneteceğiniz oyunun grafikleri de tabii ki OpenGL destekli olacak.

■ Kaçınız izledi dünyanın en düşük bütçeli ama izlenme rekorları kıran filmi olan Blairwitch'i bilmiyorum ama, önümüzdeki yaza bitmesi planlanan oyunu şu an epey konuşuluyor. Tek bildiğimiz oyunun 3D action olacağı (başka bir şey beklenemezdi zaten) ve tüm söylentilere rağmen Unreal motorunun kullanılmayacağı. Ekibin başı Tim Gerritsen'a göre gerçekten uğraştıklarına değecekmiş ve diğer oyunların basit bir kopyası olmayacakmış.

■ Microsoft ve Gas Powered Games'den çok sağlam bir FRP-Action oyunu geliyor. Daha bitmesine bir yıldan fazla var ama oyun geldiğinde yer yerinden oynayabilir. 3D hazırlanmış fantastik bir dünyada geçen oyunda iddialara göre daha önce karşılaşmadığımız türden bir action tecrübesi yaşayacakmışız. RPG ile RTS 'nin en önemi ögelerini birleştiren oyuna tek bir karakterle başlayıp koca ülkede gezecek ve istersek zamanla kendimize yeni yol arkadaşları edinip kendi grubumuzu oluşturacağız. Yer altı ve yer üstü dünyalarıyla (tamamı interaktif) epey geniş olan Dungeon Siege sanırım gerçekten beklenmeye değer ve işallah şu aralar başlayan FRP ve Adventure furyasına beklenildiği izi bırakacak gibi görünüyor.

■ Wolfpack Studios'tan aldığımız haberlere göre en son oyunları Shadowbane RPG oyun türünün her öğesiyle bezenmiş bir Online RPG olacakmış. (bu gidişle herkesin yakında sanal dünyada bir kölesi olacak, ve herkes tanrıcılık oynayabilecek ve böylece herkes oksijeni ve dış dünyaya ait her şeyi unutarak siber uzayda yaşamaya başlayacak, ama hadi neyse...)

■ TSR'i aldığı yetmiyormuş gibi Wizards of the Coast firması şimdi de her türlü Star Wars ürününü çıkartma hakkını satın aldı. Gerçi şimdilik nasıl bir ürün çıkartacağını belirtmeseler de 2000'nin ortasından itibaren piyasaya süprizlerle girmeyi düşünüyorlarmış. (adamlar utanmasalar Microsoft'u falan da alacaklar)

■ Total Annihilation: Kingdoms 'a yeni bir Expansion geliyor. İsmi de The Iron Plague. Yepisyeni ırkları, yeni silahları, 25'i tek kişilik olmak üzere 50 yeni haritasıyla TA hayranları gerçekten mutlu olacak galiba.



■ Duyduk duymadık demeyin. Bu ayın şirketler arası antlaşması Blue Byte ve Interplay arasında oldu. Sonuçları için Stephen King's F13, The Settlers IV, Battle Isle 4 ve Dragon's Lair 3D 'yi aldıklarını söylesem bilmem tatmin olur musunuz?

■ Dragon's Lair demişken aklıma geldi, aynı anda Dragon's Lair II: Time Warp'un da DVD versiyonunun çıkacağı bildirildi, meraklılarına duyurulur.

■ Dünyada en çok devam ettirilen oyun olan Might and Magic'in sonuncusu da geldi gelecek. Bir 3D Action-Fanstasy olan Crusaders of Might and Magic'de puzzlelar, canavarlar, görevler ve savaşlarla dolu bir dünyada Legion of the Fallen (ölülerin ordusu) 'ı yoketmek için uğraşıyorsunuz.



■ Kesmai son oyunu Battletech: 3025 'in beta testi için online registerlarına çoktan başladı (hatta şimdiden 10000 kişi kaydoldu desem). 50000 kişiye açık olan oyun diğer BattleTech'ler gibi gelecekte geçen stratejik bir savaşı konu alıyor.

Republic: The Revolution

Demis Hassabis adlı adamın teki. 16 yaşında Bullfrog'da oyun programlayıcısı olarak çalışmaya başlamış. Cambridge'de bilgisayar bilimlerini okumuş. Sonra da tamamı matematik, fizik ve bilgisayar okumuş en başarılı insanları toplayıp Elixir isimli bir grup oluşturmuş. Piyasanın en yaratıcı grubu olacaklarına and içmişler hepsi ve şimdi ilk hayallerini döküyorlar bilgisayar ekranına: PC tarihinde yapılmış en gerçekçi real time strateji simulasyonu Republic'i.

Republic'te her şeyiyle yaşayan, nefes alan milyonlarca ayrıntısı olan bir dünyadayız. Küçük olanaklarla oyuna başlayıp bir sürü alanda genişleyerek büyük bir güç olmaya çalışıyorsunuz. Amaç iyice genişleyip Novistrana adlı cumhuriyetin başkanı olmak. Tabii diğer ister bilgisayar ister insan kontrollü 16 rakibinizin de eli armut toplamıyor. Sizi durdurup başa geçmek için ellerinden geleni yapıyorlar.

İster bir politikacı ya da işadamı ister de bir suçlu, din lideri ya da general olun farketmez, hangisinin rolünde olursanız olun oyunda vereceğiniz her kararın bir sonucu olucak.



Burada teknik özelliklerini vermiyeceğim oyunun, ama bilin ki oyunda tüm zamanların en gelişmiş grafik motoru olacak. Öyle ki bir çiçeğin üzerindeki polen tanesine kadar zoomlayabileceğiniz bir ayrıntı kapasitesi ve aynı anda her türlü fizik kuralını içeren objeler arasındaki etki-tepki ilişkisiyle karşılaşırsanız şaşırmayın. AI konusunda ise içiniz rahat olsun. Bir milyon ayrı insanı en başarılı şekilde kontrol edecek bir yapısı var. Hepsinin duyguları, inançları, düşünceleri ve yetenekleri olacak. Hepsi ayrı ayrı işine gidecek çocuklarını okuldan alacak, alışverişe çıkacak, oy verecek...





Daha anlatacak çok şey var, ama kısacası tüm zamanların en zengin stratejisiyle karşı karşıyayız, üstelik rahat ve kolay bir oynanabilirlik garantisiyle. Ee, sanırım milenyumun oyunu dedikleri böyle bir şey olsa gerek.

Storm

Eski bir pilot atasözü der ki simulasyon oyunları ikiye ayrılır: Düşmanını en kısa sürede moleküllerine ayırma üzerine kurulmuş gerçekçilikten uzak actionlar ve tüm havacılık kurallarını köküne kadar dikkat edilmiş, oyunu bitirdiğinizde neredeyse gerçek bir uçağı uçurabilecek düzeye geldiğiniz harbi simulasyonlar. Buka'nın son oyunu Storm ikinci kategoriye girenlerden. Oyunda dikkatimi çeken ilk özellik diğer tüm gerçekçi simulasyonların aksine oyunun bugünün dünyasında değil de 2151'de geçmesi ve dolayısıyla da biraz fantastik silahlar içermesi. Oyunda her biri 20-25 görev içeren üç senaryo var. Uçacağınız alanlar o kadar geniş ki saatlerce havada öyle asılı kalıp hala yeni mekanlar keşfedebilirsiniz. 12 tane uçak 20'den fazla silahıyla emrinize amade olacak. 100'den fazla askeri araç sizi mıhlamak için karşınızda hazır bulunurken bazı bölümlerde çok farklı hızlarıyla saldırı ve savunma sistemleriyle özel hava kara ve deniz birimlerini kullanabileceksiniz. Grafik konusunda esaslı bir 3D hızlandırıcı gerekecek, çünkü uçaklar için 2000 poligon, yerdeki objeler için 20000 poligon kullanmak ve bunların üzerine her türlü ışık ve gölge efektini koymak pek kolay olmayacak. Ses olayı ise tamamen 3D olacak ve böylece göremediğiniz uçakların da nerenizde olduğunu sadece motor seslerinden belirleyeceksiniz. Komplike görevleri ve her türlü strateji ve taktikle dolu AI'yle önümüzdeki yılın en başarılı simulasyonu olacağa benzer Storm, hadi hayırlısı..





Arcatera



Yok yok, Ubi Soft kesinlikle bu aralar coştu. Şimdi de karşımıza bir real-time adventure RPG ile çıkıyor (oyun türlerinin sapıttığını daha önce söylemiş miydim?). Şehrin birine karanlık ve satanik güçler musallat olur ve size de 3 hafta içinde güzel bir temizlik yapma görevi verilir. Oyunun en büyük özelliği düz bir hikayesinin olmaması. Bir sürü yan görevin yanında 3 ana görev ve en kötüsünden en mutlusuna kadar 8 ayrı son var. Ama esas ilginç olan oyunun tamamının (karakterler, arka planlar) Pre-rendered edilmiş olması (karakterlerin her biri 1milyon poligon değerinde desem). Bu demek oluyor ki bir 3D kartına gerek kalmadan oyunu tam performans oynayabilirsiniz. Oyuna başlarken Fighter, Thief, Mage veya Monk karakterlerinden birini seçiyorsunuz ve böylece oyundaki tüm kaderinizi belirliyorsunuz. Bir kapıyı açmak için Fighter kırarken, Thief özel aletlerini kullanır, Monk büyü atar. Karşınızdakini geçmek için Fighter kılıcını kullanırken, Monk ikna yeteneğini kullanır. Kısacası hangi mesleği seçerseniz, oyundaki tüm felsefeniz de ona göre belirleniyor. Ayrıyeten grubunuzu isterseniz ilerde 4 kişiye kadar çıkartabilirsiniz. Oyunda karşılaşacağınız her karakterin kendine has bir kişiliği ve yaşantısı olacak (böyle bir oyunda olmazsa olmazdı). Böyle 120 tane NPC 100'den fazla mekanda sizi bekliyor olacak (aslında beklemek yanlış, çünkü siz onlarla hiç karşılaşmasanız da onlar kendi yaşantılarını sürdürüyor olacaklar, interaktivite yani). Valla güzel bir oyun olacak Arcatera. Emin olduğum bir başka şey varsa o da 2000'nin RPG ve Adventure'cuların yılı olacağı (heyoo)!



Sudden Strike



RTS dünyası şu ana kadar hiç bir WWII senaryosu yaşamamıştı. Alman CDV firması bu eksikliğe bir son vermek istemiş ki içinde hiç bir fantastik öge bulunmayan, ikinci dünya savaşı konulu bir real-time strateji hazırlamış. Gerçek savaşın atmosferini vermek için epey uğraşmışlar, aklınıza gelecek her türlü ses-grafik ve atmosfer ayrıntısını oyunda bulacaksınız (tankların gıcırtısından, marş söyleyen askerlere, rakibin size karşı kullandığı özel askeri taktiklerden savaş alanında ölen piyadelerin vücutlarının kaybolmamasına kadar irili ufaklı birsürü etkileyici ayrıntı) . Diğer çoğu RTS gibi izometrik görünüşlü oyunda grafikler son moda 3D grafikler yerine sprite'lar kullanarak yapılmış. Oyunu geliştiren firma böyle bir karar almış böylece makineyi zorlamadan en hızlı ve en detaylı grafikleri elde ediyorlarmış. Oyunda diğer ilgimi çeken bir şey de, bilgisayarın bir senaryoda aynı anda 1000 birliği kontrol edebildiği (upgrade edilmiş bir Total Annihilation'da bile en büyük savaşlarda en fazla 500 askerin konrol edilebildiği düşünülürse...). Ve bunun için gerekecek sistem sadece P200 ve 32 Mb Ram olacak. Aslında grafiklere ve birlik listesine baktım da ağzımın suyu aktı desem yeridir. Bu aralar harbi ve atmosferik bir realtime strateji oynamak istiyorsanız, bekleyin, bekleyin, ve son olarak bekleyin derim.

Tonic Trouble

3D Action Adventure dünyası kesinlikle altın çağını yaşıyor. Ubi Soft'un hazırladığı Tonic Trouble'da karakteriniz aklınıza gelen her hareketi yapabiliyor, atlıyor, koşuyor, yüzüyor, kayıyor, duvarlara tırmanıyor, ip kullanıyor, itiyor, çekiyor, kısacası tam bir Action adamı. Ama daha da önemlisi oyundaki diğer şahıslar. Farkettiyseniz firmalar artık daha çok etkileşime önem veriyor. İşte bu oyunda da karşılaşacağınız insanların duyguları, davranışları, size karşı tepkileri devamlı değişiyor. Tabii ki sizin onlara nasıl davrandığınıza, zamana ve şartlara göre. Ayrıca oyunda kimse sizi devamlı o kulübenin yanındaki sokağın başında beklemeyecek, herkes devamlı hareket halinde. İşte bu gelişmiş AI sayesinde oyundaki her karakterin bir anlamı ve amacı var. Bunun haricinde oyunun dikkat çeken diğer önemli bir özelliği inanılmaz grafik detayı, renk derinliği ve hareket özgürlüğüne rağmen sıradan bir 3D ekran kartlı Pentium 120'de rahat bir şekilde çalışacak olması. Hem CD'de hem DVD'de çıkacak oyunun DVD versiyonunda gerçek 3D Dolby Digital sesler olacak (bu da Desktop Thater 5.1 DTT 2500'e boşuna 300$ vermediniz demek oluyor). Son olarak oyuna Ubi Soft'un sitesinden belli aralıklarla yeni karakterler ve bölümler çekebileceğinizi belirtir, heyecanla beklemenizi öneririm.







YOLDAKİLER

Alone in the Dark 4	2000 Baharı
Asheron's Call	Ocak 2000
Baldur's Gate 2	2000 Baharı
Black & White	Nisan 2000
Blade Masters	2000 Baharı
Championship Manager 3 2000	Ocak 2000
Comanche 4	Nisan 2000
Daikatana	Ocak 2000
Deus Ex	Mart 2000
Diablo 2	2000 Kışı
Duke Nukem Forever	Hazır olduğunda
Earth 2150	Ocak 2000
Felony Pursuit	Mart 2000
Final Fantasy 8	2000 Yılbaşı
Force Commander	2000 Kışı
Halo	Şubat 2000
Hidden & Dangerous: Missions	Mart 2000
Invictus	Şubat 2000
Max Payne	2000 Kışı
Messiah	2000 Kışı
Metal Fatigue	2000 Kışı
Need for Speed: Motor City	2000 Mart
Need for Speed: Jaguar Evolution	2000 Nisan
Nox	2000 Baharı
Oni	Mart 2000
Shogun	Mart 2000
Soldier of Fortune	Şubat 2000
Star Trek: New Worlds	2000 Baharı
Tachyon: The Fringe	Mart 2000
Team Fortress 2	Mart 2000
Test Drive Cycles	Nisan 2000
The Sims	Şubat 2000
Thief 2	2000 Baharı
Tiberian Sun: Firestorm	Mart 2000
Unreal 2	Şubat 2000
Vampire: The Masquerade	Mart 2000
Warcraft 3	2001 Başı
Warlords 4: Battlecry	2000 Kışı
Werewolf: The Apocalypse	2000 Kışı
Wizardry 8	2000 Baharı
X-Com Alliance	2000 Kışı

Deep Fighter

Criterion Studios, iki sene kadar önce Sub Culture adlı minik, şirin ve denizaltında geçen bir ticari simulasyon oyununu piyasaya sürdüğünde, oyun pek de fazla ses getirmemişti. Ama benim gibi yeniliklerden hoşlanan simulasyon meraklıları tarafından da uzun süre konuşulmuştu. Lakin, ilk oyunlarından istedikleri başarıyı elde edemeyen Criterion önümüzdeki aylarda yeni bir simulasyon ile ama bu sefer hepinizi etkileyecek özelliklere sahip bir oyun ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor: Deep Fighter.

Akademiden yeni mezun olmuş bir çaylağı yöneteceğiniz Deep Fighter'da çok basitten (belli bir nesneyi bulmak) çok zora (geniş bir alanı sürekli bir düşman akınına karşı savunmak) değişen görevlerde ilk başlarda günü kurtarmak için çarpışırken, daha sonraları hiyerarşik sırada yükselip bir lider haline gelmek sonradan esas amacınız olacak. Grafiklerde gözle görünür bir "organiklik" hissi farkediliyor. Birçok oyun firması grafik motorunu hazırlarken, gerçekçilikten çok görselliğe önem veriyor. Ama Criterion değil. Denizaltındaki her bir balık, bitki ve salladığınız her torpido, gerçek fizik kurallarına göre hareket etmekle kalmayıp, gerçek gibi de görünecek. Cırt renkler, şirin grafikler Criterion'un işi değil anlaşılan. Oyunun türünün ne olduğu konusunda ise biraz kafamız karıştı açıkçası, çünkü tam olarak simulasyon olamayacak kadar farklı türlere girilmiş. Simulasyon, çözülecek bilmeceler, sınırlarını araştırmak için ömrünüzü harcayacağınız bir savaş alanı ve hatta kaynak yönetimi.

Nasıl bir oyun olacağını görmek için bir altı ay daha bekleyeceğiz. Olsun, biz alıştık zaten.







Soldier of Fortune

Raven Software'i nasıl bilirsiniz? Bu noktada Heretic ve Hexen serilerini oynamış olanların gür bir sesle "İYİ BİLİRİİZ" diye bağırdığını duyar gibi oldum (veya gecenin bu saatinde köpek havlamaları bir tuhaf oluyor). Yeni projeleri olan Soldier of Fortune'u, gerçek bir paralı askerin hayatından esinlenerek hazırladıklarını ve oyunun ultra-adrenalin pompası bir yapım olacağını duymak sizi sevindirecektir o zaman.

Avcı artık av oldu. Siz, dünyanın en ölümcül paralı askerisiniz ve çok açık bir amacınız var: ne pahasına olursa olsun hedefinizi yoketmek. Fanatik bir terörist grubun içindeki avınızı dünyanın her yerinde takip edip, bulmalı ve yoketmelisiniz... o sizi bulmadan önce. Kimliğinizi açık edecek hareketlerden kaçınmalısınız. Sabotajdan suikaste, oldukça kanlı çatışmaların olacağı düşman üslerine ön kapıdan dalmaya kadar değişen birçok görevde yer alacaksınız. Paralı askerlerin dünyasına hoşgeldiniz.

Paralı askerlere yönelik bir dergi olan Soldier of Fortune ile aynı adı taşıyan oyun, tam bir FPS.



Her zaman yaptıkları gibi Quake 2 motorunu tanınmayacak hale gelene kadar üzerinde oynayan Raven, işin içine karakter yaratımı için kullanılan kendi GHOUL grafik sistemini de katarak grafiksel yönden doyuruculuğun ötesinde bir seviyeye ulaşmış. Başından sonuna kadar soluğunuzu kesecek bir hızda gelişen Soldier of Fortune, çok yakında kafanıza düşecek. Hazırlanın!



En iyi 10

Oyun Dünyası



LEVEL PUANI

Homeworld 9/10



Age of Empires 2 9/10



Fifa 2000 9/10



Legacy of Kain: Soul Reaver 8/10



Heroes of Might & Magic 3 9/10

Command & Conquer: Tiberian Sun	9/10
Prince of Persia 3D	8/10
Half Life	10/10
Championship Manager 3	8/10
Midtown Madness	7/10



LEVEL PUANI

Resident Evil 3 9/10



Clock Tower 2 8/10



Dino Crisis 7/10



Fifa 2000 9/10



Driver 7/10

Championship League 98/99	?
Silent Hill	8/10
Winning Eleven 4	?
Brunswick Circuit Pro Bowling	?
Metal Gear Solid	9/10

ADAYLAR



FLANKER 2



OMIKRON



SIM THEME PARK



SWAT 3

En iyi on oyun listemizin üst sıraları geçen aydan işaretini verdiği gibi tepetaklak oldu! Uzun zamandan beri bileği bükülemeyen Hit'ler Half Life, Heroes of Might & Magic 3 ve Tiberian Sun bir anda aşağı sıralara inerek, yerlerini fazlasıyla hakeden Homeworld , Age of Empires 2 ve Fifa 2000'e bıraktı. Bunun anlamı, yavaş yavaş eski kurtlardan sıkılmaya başladığınız olabilir mi? Belki, ama bu noktada kesin olan bir tek şey varsa, birbirinden güzel oyunların piyasaya hızla girdiği bu yılbaşı döneminde listemizin üst sıralarında bulunan Homeworld, Age of Empires 2 gibi oyunlar da arkalarından gelen yeni oyunlardan korkmalı. Gabriel Knight 3, SWAT 3 gibi birçok oyun piyasada dolanırken, En İyi On Oyun listemizde her an herşey olabilir.

Adresimiz Değişti

Bundan böyle En İyi 10 için oylarınızı top10@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Ve kuralımız aynen devam ediyor: Elinizde istediğiniz üç oyuna istediğiniz gibi dağıtacağınız 10 puan var. Oylarınızı göndermekte geç kalmayın, çünkü her ayın 10'undan sonra gelen oylar bir sonraki aya devrediyor.



MDK 2

Garip siyah kıyafeti ve kafasındaki kaskından uzanan güçlü sniper tüfeği ile Kurt Hectic geri dönüyor

MDK, Tomb Raider'ın ilk günlerinde, üç boyutlu aksiyon oyunlarının istendiğinde nasıl eğlendirici, sürükleyici, zeka parlatıcı olabileceğini gösteren bir yapıt olarak öne çıkmıştı.

MDK'nın başarısının ardında yatan sebep, 3rd person ve first person oyun stillerini, mizah ve heyecan ile karıştırmış olmasıydı. Oyunun arkasında ilginç ve absürd bir hikaye bulunuyordu ve bir uzaylıyı öldürürken genellikle gülümsüyordunuz çünkü köftehorlar nalları dikerken tam bir palyaço edasıyla ölüyorlardı. Ayrıca oyunun her anında, etrafınızda sizinle dalga geçen, size nanik yapan uzaylılar vardı ki, gizli gizli sürüne sürüne girdiğiniz bir tünelin ucuna dürbünle baktığınızda, iki kilometre ötede bir uzaylının size dil çıkarttığını görünce elinizde olmadan gülüveriyordunuz. Elbette, oyundaki mükkemmel sniper tüfeğinin ince zoom sistemi sayesinde sinirinizi bozan bu uzaylıları vücutlarının neresinden vuracağınız yine size kalmıştı.

Aynı zamanda, olmadık yerlerde olmadık silahlar karşınıza çıkıp size yuh dedirtebiliyordu. Örnek vermek gerekirse, yenmenin mümkün olmadığı bir robotla karşılaştığınızda, dünya yörüngesindeki gemisinden size destek veren Doktor Hawkins, özel bir uçakla hemen önünüze etrafındaki tüm elektrikli eşyaları bir dakikalığına durduran bir bomba bırakıyordu.

Ya da, etrafı asla kırılmayan cam ile çevrili bir odanın içinde oldukları için korkusuzca size dil çıkartan bir grup uzaylı, odanın içine bomba atmanın yolunu bulupta bombayı içeri bıraktığınızda, korkudan dört dönüp, biraz önce size çıkardıkları dillerini yutuveriyorlardı.

Zafer Uzun Sürmedi

MDK'nın sonunda adamımız Kurt süper siyah kıyafeti, doktor Hawkins ve altı ayaklı köpeği Max'in yardımı sayesinde dünyayı uzaylılardan kurtarıyor ve elbisesini çıkartıyordu. MDK 2'de hemen bu noktada başlıyor. Dünyadaki zafer kutlamaları daha yeni bitmişken, uzaylılar yeni bir saldırı dalgası başlatıyorlar. Ancak bu seferki saldırıyı, bizzat imparator Zizy Balooba ve onun sağ kolu Schwang Schwing yönetiyorlar. Has Kötü adamlarımızın isimlerinden de anlaşıldığı üzere, MDK 2'de de mizah boyutu bir hayli ağırlıkta olacak.

MDK'nın oyun şekline alışık olmayanlar için ilk bölümlerde birer hazırlık görevi olacak. İlk bölümlerde diyorum çünkü, oyunda bu sefer üç ayrı karakter bulunacak ve oyuncu her birini de ayrı ayrı bölümlerde yönetmek zorunda olacak.

İlk oyunu oynayanlar bu üç karakterin kimler olduğunu az çok tahmin edebiliyorlardır. İlki, has adamımız Kurt iken, ikincisi Kurt'un arkasındaki beyin, yani Doktor Hawkins olacak. Üçüncü karakter ise, birinci oyundan tanıdığımız ve sevdiğimiz sevgili altı-ayaklı-köpek Max olacak.

Her karakterin oynayış stili farklı olacağından, her karakterin ilk görevi, eğitim bölümü şeklinde tasarlanmış. Böylece Kurt'un teknoloji ötesi süper kıyafetine, Max'in altı ayağı ile hem koşmasına hem de 4 ayrı silahı kullanmasına (üstelik bazıları ağır silahlar), Doktor Hawkins'in ise ağır cüssesi ile, kaçmadan saklanmadan ama ortalığı bir hayli dağıtarak ilerlemesine alışabileceğiz.



Düşmanlar

Oyun içinde daha önce hiç görmediğiniz yeni uzaylılar olacak. Elbette ilk oyunda hatırladığımız bazı tiplere bu oyunda da rastlamak mümkün olacak ama yaklaşık 20 farklı çeşitteki uzaylıların bir çoğu da son model olacak. İyi haber şu ki, bu uzaylıları da birinci oyunda olduğu gibi "Local Damage" sistemi ile öldürebileceğiz. Bunun anlamı şu, düşmanlarınızı sniper tüfeği ile önce ayaklarından vurup yere düşürmek ve sonra o yerde kıvranırken üzerine mermi yağdırmak gibi bir şansınız olacak.

MDK projesinin arkasındaki düşünce, eğlence ve aksiyon olduğundan, ikinci oyunda da eğlence dolu bir oynanış için yapımcılar oyuna pek çok süpriz eklemiş. Dokuz bölümden oluşan oyunda her bölüm ilk oyundaki bölümlerden yüzde elli daha büyük olacak. Yani, yaklaşık iki kilometrekare genişliğinde dokuz bölüm artı bir de süpriz bölümle toplam yirmi kilometrekarelik eğlence dolu aksiyon bizi bekliyor demektir.

Her bölüm sonunda bir bölüm sonu Boss'ı oyuncuyu bekliyor olacak ancak önceki MDK deneyimimden bildiğim kadarıyla sizi temin edebilirim ki bu Boss'lar hayatınızda gördüğünüz en komik şekilde yok edilecekler.

Oyun ilk bölümlerde dünyada geçerken, ilerleyen bölümlerde uzay gemilerine hatta başka boyutlara kadar ta-





şınacak. En sonda ise majesteleri, şeytanın uşağı Zizzy Balooba ile karşılaşacak olan kahramanlarımızı onlarca hoş süpriz bekliyor olacak.

Elbette, MDK2 bir görevi bitir, diğerine geç türünden sıkıcı bir düzene sahip olmayacak. Yani teorik olarak öyle olsa da bölüm aralarındaki demolar, oyuncuyu hikayeye bağlayacak ve yeni bölümü oynamak konusunda gaza getirici cinsten olacak. Yapımcıların bu konuda kendilerine güvendikleri ve mizah yetenikleri konusunda iddialı oldukları da söylenebilir.

Çok Oyuncu ve Tek Oyuncu

MDK ne yazık ki sadece tek oyunculara yönelik olarak tasarlanıyor ve sonradan da çok oyuncu ile oynanması için bir ekleme düşünülmüyor. Ancak biraz önce de anlatıldığı gibi oynanabilecek üç farklı karakter olaca ve bu karakterlerin oyunun sürükleyiciliğini canlı tutması için oldukça çalışıldığı belli oluyor. Özellikle, çok bilmiş bir Rambo edasıyla etrafta dolaşıp uzaylı öldürecek olan altı ayaklı köpeğimiz Max, ağzından düşürmeyeceği Kübo pürosu ile oynamaktan en fazla zevk alacağımız kahraman gibi görünüyor.

Oyunda ilişkiye geçilecek bazı nonplayer karakterler de olacak ama elbette bu karakterler de oyunun genel mizahi yapısına uygun tiplere sahip olacaklar. Mesela konuşan bir balık, "Balıklar konuşsa neler derler kimbilir?" şeklindeki soruları tamamen kafanızdan silip atacak gibi görünüyor.

Bekleyelim Görelim

MDK, orijinalliği kadar grafik ve ses yapısı olarak da kendinden söz ettiren bir oyundu. MDK 2 den de aynı şeyleri beklemek hayalcilik olmayacaktır diye düşünüyorum. Yine de oyunun çıkmasına biraz daha zaman var ve neler olacağını yine zaman gösterecek.

CEM ŞANCI
cemsanci@level.com.tr



MDK'nın Esas Oğlanı (ve diğerleri)

Kurt Hectic



Orjinal MDK'nın biricik kahramanı. Dr. Hawkins'in gemisi Jim Dandy'de gününü gün ederken, Streamriders denen uzaylıların istila etmeye başladığı dünyayı kurtarmak için meşhur siyah giysisi Coil Suit'i giyer ve uzaylılarla savaşa başlar. Kurt'un özelliği, giysisidir. Giysisi dışında da bir özelliği yoktur. Soyunukken beş para etmez yani. En azından ben para vermezdim ama bazı hanımlar seve seve ödeyebilirler tabi, orasına karışmam (aman!)(hakikaten aman!! – BLX)

Max

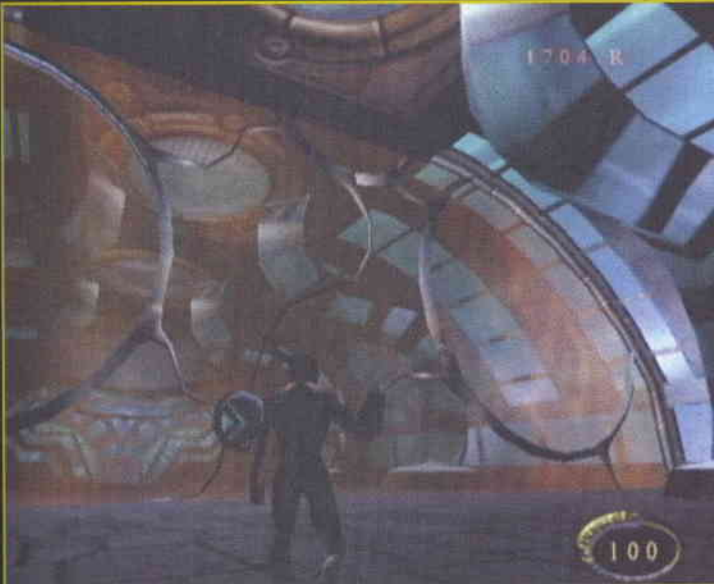


Dr Hawkins'in özel tasarımı olan altı bacaklı kendine has stili olan, sigara tiryakisi robot bir köpektir. Aslında savaşmak için yaratılmamışsa da, Streamriders tehlikesini görünce eline (ve ayaklarına) silahı (yani silahları) almıştır. Max'in gücü, aynı anda dört silahı birden kullanabilmesinde ve bu sırada hareket de edebilmesinde yatmaktadır. Elbette ağzından düşürmediği Küba pürolarının da nasıl işlere yaradığını hep birlikte göreceğiz.

Dr. Fluke Hawkins



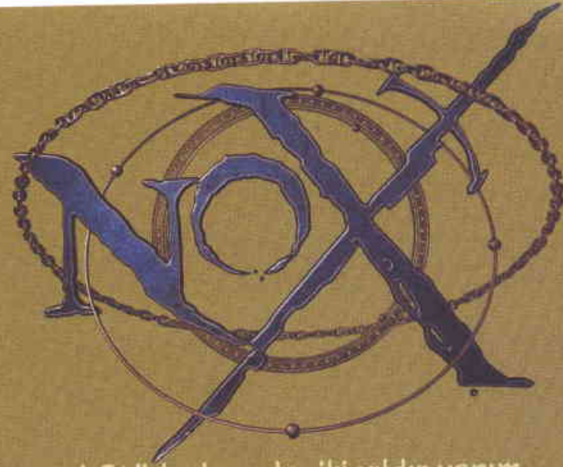
Doktor, atomik çağın ünlü bilim adamlarından ve mucitlerinden biridir. Dr Hawkins'in bulduğu buhara dayalı bir çeşit yeni enerji türü uzaylıların dünya ile ilgilenmeye başlamasının asıl nedenidir. Dolayısı ile bu uzaylı manyakları dünyanın başına bela eden Dr. Hawkins, çözüme de aktif olarak katılmak durumundadır ki, kendisi bir aksiyon kahramanı olmamasına rağmen ürettiği çözümler genellikle çok sesli ve çok yıkıcı olabilmektedir. Büyük patlamalara hazır olun diyorum yani.











Westwood Stüdyolarında, iki yıldır yapım aşamasında olan bir oyun varki, kimilerine göre Diablo II'yi bile gölgede bırakacak.

Westwood, kaliteli yapımları ile gündeme gelen bir firmadır. Patır patır oyun çıkarmazlar, çıkardıkları oyunlar ise yıllarca gündemden düşmez, uzun süre bir numarada kalırlar. Yeni çıkacak benzer konulu oyunlar yıllarca Westwood'un oyunları ile karşılaştırılır.

NOX'da Westwood'un iddialı yapımlarından biri olarak görücüye çıkmış durumda. Henüz hazırlık aşamasındaki bu oyun, stratejinin RPG ve aksiyon ile birleştirildiği bir başyapıt olarak hazırlanıyor. Pek çok canavarın ve değişik karakterin içinde barındığı mitolojik bir evrende geçen Nox'un karanlık ve korkutucu bir atmosferi olacak. Bu ürkütücü ortamda, oyuncu hızlı kararlar verip daima bir adım sonrasını planlamak zorunda olacak. Elbette bu sırada etrafını saran karanlık ortamı onu parçalamak isteyen onlarca korkunç yaratık oyuna bir hayli heyecan katacak gibi görünüyor. Aslında kabul etmek gerekirse, şimdiye kadar söylenenler fazlasıyla Diablo'yu anımsatıyor.

Oynanış

Nox, hızlı bir oyun kabiliyeti ile stratejik düşünme yeteneğinin birlikte başarılı şekilde kullanılmasını gerektiren bir oyun sistemi içeriyor. Oyunun özelliği, çok kullanışlı bir savaş sistemine sahip olması ve bu sistem sayesinde oyuncunun bir oyunda gerçekleştirilmesi çok güç olan pek çok stratejiyi kullanmasının mümkün hale gelmesi olacak gibi görünüyor. Kısaca örnek vermek gerekirse, yüzden fazla büyü ve silahın bulunduğu oyunda, oyuncu büyülerin ve silahların en ölümcül kombinasyonlarını bulmak için kendi zekasını kullanacaktır ancak, hızlı bir real time savaşın ortasında büyülerle, zırhlarla, silah seçimleri ile uğraşmanın dezavantajını yenecek bir sistem bu güne kadar geliştirilmiş değil. Diablo hızlı bir aksiyon ile büyü ve taktik planlamanın birleşebileceğine bizleri inandırmıştı ancak Diablo'daki büyülerin sayısı "100"lerle ifade edilmiyordu ve gerekli birkaç büyü için kısa yollar tanımlanabiliyordu. Ancak, Westwood'dakiler, NOX'da yapılmak istenilenin, oyuncunun önünü görmesi ve gelebilecek tehlikler için hazırlık yapması olduğunu söylüyorlar. Biraz daha detaya inelim bakalım.

Sırlar Perdesi

Tek kişilik oyun modunda, NOX'un korkunç canavarları ve tehlikeli büyücüleri ile dolu dünyasında dolaşırken, yetenek kazanacak ve üç savaş disiplini hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Kırmızı teknik ateşin ölümcül kullanımını, yeşil teknikler, doğayı yararınıza kullanmanızı ve mavi teknikler de illüzyon ile hile sanatını savaşlarda nasıl kullanmanız gerektiğini öğretecek.

Oyunda üç farklı sınıftan birini seçebilicek. Warrior, Wizard ve Conjurer. Bu sınıflar aynı zamanda, NOX topraklarındaki farklı ırkları da belirtir olacak.

Warriors, askeri disiplin içinde ve büyü kullanmaya yasaklı şekilde, Dun Mir denilen bir yerde, kalelerinde yaşayan, her türlü silahı ve zırhı kullanabilen onurlu savaşçılar sınıfını oluştururken, Wizards, Castle of Galava'da akademik çalışmalar yürüten, bedenen zayıf ama zihinsel güçleri çok yüksek, rakiplerini yanıltarak, aldatarak ve büyü kullanarak hedeflerine kolayca ulaşabilen, görünmezlik ve ışınlanma gibi yeteneklere sahip bir ırk olacak. Conjurers denilen sınıf ise, diğer oyunlarda, Ranger olarak tanımlanabilecek, doğanın içinde yaşayan, doğanın imkanlarını kendi yararları için kullamayı bilen, savaşlarda vahşi hayvanları yanlarına çağırabilen, biraz büyü, biraz kaba kuvvetle hayatlarını sürdüren bir ırk olacak.

Aslında birbirlerinden soyutlanmış olarak yaşayan bu üç ırk, karşılarındaki ortak düşmanlarını yenebilmek için, Hecubah ırkına karşı, bir kereliğine birleşecekler ve bu sırada da biz oyuna dahil olacağız.

Her ne kadar üç sınıf birleşmiş olsalar da, oyuncunun seçtiği ırka göre oyun her defasında farklı bir deneyim olacak. Senaryolar her sınıf için farklı olacağından, mantıken, bir oyunun içinde üç ayrı oyun olacak. Ve birini bitirdiğinizde hızınızı alamamışsanız başa dönüp diğer senaryoyu oynayabileceksiniz.

Yaratıklar ve Diğerleri

NOX, elbette binlerce yaratık ve canavarla dolu bir ortam içerecek. Ayılar, Ogreler, fareler, zombiler, şeytanlar, hayaletler. Gerisini siz tahmin edin.

Her canavar kendi kişiliğine ve davranış biçimlerine sahip olacak, dolayısı

ile bir canavar yaralandıkça daha da sinirlenip üzerinize gelirken bir diğeri korkup kaçacak, sinecek, yaralarının iyileşmesini bekleyecektir. Imp gibi korkak yaratıklar size atmak için taş ararken, bazıları sizi görünce kendilerini uzağa ışınlayacak, bazısı görünmez olacak, bazısı gizlenip sinsice saldırmanın yollarını arayacak bazısı da elinde ne varsa üzerinize fırlatacaktır. Oyunda sıkılmanın mümkün olmayacağı anlaşılıyor.

Üstten görünümlü oyun sisteminin oyuncuya, bir adım sonrasını görebilmesini sağlayacak şekilde düzenlendiğini söylemiştik. Burada bahsettiğimiz bir adım sonrası, fiziksel anlamda bir uzaklık birimi değil, oyuncunun, bir sonraki düşman geldiğinde ne yapması gerektiğini düşünmesi için kullanılan bir deyim. Ancak, grafiksel olarak da, bir sonraki adımın, bir sonraki köşenin görünmesi sorunu çıkmış tasarımcıların karşısına ve Westwood oyuna "True Line of Sight" sistemi eklemiş. Yani bunun Türkçesi, görüş mesafenizden uzaktaki alanı görememeniz ve köşelerin arkasında kimin bulunduğunu bilememeniz anlamına geliyor.

Fizik

Oyun gelişmiş bir fizik sistemine de sahip olacak. Oyuncu ve etrafındaki çevre yüksek oranda etkileşim içinde olacak. Üzerinize gelen bir dolu yaratığı durdurmak için bir kapının arkasına kaya yuvarlayabilecek, karanlık odaları aydınlatmak için meşaleler taşıyacak, yeterince güçlü silahlarınız varsa bir odaya girmek için kapıyı kullanmak zorunda kalmayacak, alevleri söndürmek için su kullanacaksınız. Şunu da hatırlatmakta yarar var ki bu oyunun hiç bir yeri, oyncunun durup dinlenmesi için ıssız veya cansız bir ortam içermeyecek. Etrafınız daima yeni süprizlerle, beklenmedik misafirlerle, canavarlarla, NPC'lerle dolu olacak. En boş yerlerde bile açılması gereken kilitler, toplanması gereken malzemeler olacak.

Sınıflar

Sınıflara göre belirlenmiş özel tuzaklar, özel hareketler, NOX'daki farklılığı oluşturacak. Örneğin bir Wizard, üç farklı aşamadan oluşan bir tuzak hazırlayabilecek ki bu tuzak tetiklendiğinde iki tane Stun büyüsü çalışıp rakibin hareketsiz kalmasını garanti edecekken, üçüncü büyü çalıştığında zehirli bir büyü etrafı kaplayacak ki, kurbanımızın hareketsiz kaldığını hatırlayacak olursak, hiç bir yere kaçamayan zavallının zehirlenip gebereceğini anlamak için fazla düşünmemize gerek kalmayacaktır. Westwood'da çalışan ve hayatlarını oyun yapmakla geçiren şanslı insanların söylediklerine göre, oyun bir silahı doğrultmak veya bir büyüyü gönderip, karşılıklı sağlık puanları bitene kadar rakiplerin birbirlerine hızlıca vuracağı bir oyun olmamasında bu tür zeka ürünü tuzaklar ve süprizlerin büyük etkisi olacak. Yüzlerce büyünün ve silahın bulunduğu bir oyunda geriye kalan tek şey oyuncunun yaratıcılığını kullanması olacaktır. Birazcık Indiana Jones seyretmiş herkes, bu oyunda neler yapılabileceğini tahmin edebilir. Şahsen, duvarlara ok yerleştirip, sonra içeri girenlerin kevgire dönebileceği odalar hazırlayabilecek miyim diye merak ediyorum. Veya, ışınlanma yeteneği sayesinde orada burada ortaya çıkmayı marifet sayan bir büyücünün, ortaya çıktığı yerlerden birinde, şöyle küçük çaplı bir bombanın tetiklenmesi hoş bir süpriz olabilirdi sanırım.

Henüz Tamamlanmadı

NOX'un 33 bölümü, yaratıkları, büyüleri ve malzemeleri henüz tamamlanmadı, hala yapılacak işler, eklenmesi gerekenler var. Ancak, Westwood'un bunların altından kalkacağından şüphemiz yok. Pentium 166 ve 16 MB Ram'da çalışması planlanan oyun bu açıdan pek çok oyuncuyu mutlu edecek gibi görünüyor. Multiplayer konusunda da yapılması gereken çok şey var. Beş çeşit multiplay oyun (Deathmatch, Capture the Flag, Hot Potato, King of the Hill, Scavenger Hunt) sunacak olan Nox, Westwood Online üzerinden desteklenecek. Bu servisin bir milyondan fazla üyesinin olduğunu da hatırlatalım hemen.

Şimdiye kadar duyduklarımızdan ve ekran görüntülerinden anladığımız kadarı ile, Nox, önümüzdeki aylarda çok büyük bir hit olarak düşecek piyasalara. Hadi hayırlısı...







Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Black & White



Oyun endüstrisinde çok az insan Peter Moleneux'un başarı ve saygınlığına ulaşabilmiştir. Kendi kurduğu Bullfrog isimli firmadan iki sene önce ayrılan Moleneux, Lionhead adında, çok kabiliyetli insanlardan oluşan yeni bir oyun geliştirme şirketi kurdu. Ve şu anda Lionhead'in üzerinde çalıştığı proje olan Black & White, 2000 yılının en fazla merakla beklenen oyunları arasında bulunuyor.

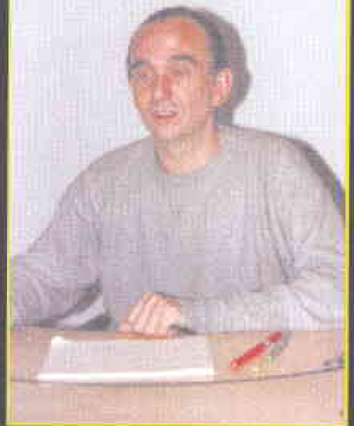


Büyük konuşmak istemiyorum, ama Black & White tüm zamanların en büyük hiti olma yolunda hızla ilerliyor. Grafiklerinin mükemmel görünüşü bir kenara, ağzına kadar yenilikçi fikirlerle dolu. Yapay zeka dudak uçuklatacak düzeyde. Animasyonları gören diğer oyun firmaları düşüp bayılıyor. Öğrenmesi ve oynaması basit, ama ustalaşması zor bir oyun. Black & White'ın şimdiye kadar sır gibi korunan tek yanı, hikayesi.

Moleneux, Black & White'ın kesinlikle bir tanrıcılık oyunu olmadığında israr ediyor. Doğrusu, daha önceki bütün oyunlarında (Populous, Powermonger, Dungeon Keeper ...) mini mini insanlara (ve yaratıklara) tepeden bakıp istediğini öldüren, dilediğinde dev dalgalar oluşturabilen bir tanrıyı yönetmeye o kadar alışmışız ki, B&W'ın da bu türde olmadığına inanmakta zorluk çektik. Ama Moleneux bu belirsizliği şöyle tanımlıyor

"Oyun hakkında sizlere bilgi verirken özellikle birşeyleri belirsiz bırakmayı tercih ediyorum. Bunu, oyunun özellikleri, kullandığımız teknik ve teknolojiler, oyundaki ırklar, büyüler ve yaratıklara daha fazla dikkatinizi çekmek için yaptım. Black & White bizim ilk oyunumuz ve çok farklı, çok orijinal birşey olması için büyük çaba sarfediyoruz. Her ne kadar bir tanrıyı yönetseniz de kesinlikle tanrıcılık oyunu değil. Aynı zamanda sadece bir real time strateji veya Role Playing oyunu da değil. Black & White, istediğiniz gibi davranabildiğiniz bir God-Role Playing oyunu. Dünyaya ne zaman ne şekilde müdahale edeceğiniz, şehirlerde kendi yaşamlarını sürüp giden insancıklarınıza nazik mi yoksa acımasız mı davranacağınız tamamen sizin seçiminize kalmış"

PETER MOLENEUX





Oyunda göreceğiniz ilk ekranda, oyun dünyasının uzak köşesinde bulunan bir kuleden çevredeki manzaraya bakıyorsunuz. Teknik olarak, oyunun nasıl bir grafik harikası olduğunu daha bu ilk sahnede anlayacaksınız. Lionhead'in oyun için geliştirdiği grafik motoru 360 derece dönebilen, hasar görebilen bir dünya yaratabiliyor. Çevresel ve kabartmalı kaplamalar, ışık kaynakları ve yansımalar gibi son nesil ekran kartlarının üstesinden rahatça gelebileceği grafik teknikleri kullanılmış. Göze çok hoş gözüktükleri de kesin.

Peter Moleneux: "B&W'ın oynanışın-



Bebekliğini de bilirim ben senin

Bakınız minicik(!) şirin bir kaplumbağa yavrusu, özenle bakılıp sevildiğinde nasıl da selvi boylu bir canavara dönüşebiliyor.



da öyle bir serbestlik sağladık ki, farklı insanlar oyunu farklı şekillerde görecekler. Yaptığımız şey, bir dünyayı simule etmek, sonra da işin içine bir hikaye katmak oldu. Oyun dünyası, sizin davranış biçiminize göre değişecek. Hikaye, oyunun merkez noktası olan sizin "yaratığınız" etrafında gelişiyor. Başlangıçta bebek olan yaratık büyüdükçe, onun yaptığı iyi veya kötü şeylere sizin verdiğiniz tepkiler doğrultusunda bir kişiliğe kavuşuyor. Yaratığınıza ne isterseniz öğretebilirsiniz. Eğer isterseniz onu bir toplu katliam aracına dönüştürebilir, isterseniz nazik ve insanlarınızın sevdiği bir koruyucu melek haline getirebilirsiniz. B&W'ın can alıcı noktası bu özgürlük. İşte bu yüzden hikayeyi sizlere anlatmıyoruz, hikayeyi anlatırsak oyunun bütün zevkini kaçıracaktır. Ama oyun hakkında detaylı bilgi vererek, oyuncuların kafasında ne beklemeleri gerektiğine dair bir fikir oluşturabildik sanıyorum"

Hikayeyi Öğrenin!

Peter'ı oyunun konusu hakkında biraz daha sıkıştırdığımızda, birşeyler çıtlatmaya başlıyor "Daha önce yaptığım hiçbir oyunda hikaye ön planda değildi. Mesela Dungeon Keeper, siz kötü adamsınız ve işler gittikçe daha da kötüleşiyor. Populous, Powermonger, Theme Park'a bakın; sıfır hikaye, Syndicate'de bile çok zayıf bir hikaye vardı. Ama B&W'ın tek kişilik bölümünde çok güçlü bir hikaye akışı olacak. Hikayeyi başından sonuna kadar da oynamak zorunda değilsiniz. Biraz eğittiğiniz yaratığı alıp diğer insanlara karşı yeni bir dünyada kullanabilirsiniz. Bu sırada yaratığınız öğrenmeye devam edecektir. Sonra, tekrar kendi dünyanıza dönüp hikayeye kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Sanırım bu daha önce hiçbir oyunda denenmemişti. Bunu yaparken kendime Zelda'yı örnek aldım. Özünde bir platform oyunu olan Zelda, hafif RPG unsurları ve çok iyi bir hikaye ile milyonları peşinden koşturan bir oyun haline gelmişti. B&W'ın hikaye kısmı da en az Zelda kadar bağlayıcı olacak."

Peter'ın hikaye üzerinde bu kadar durmasını anlayabiliyoruz ama bizce bir oyunun başarısı sizinle duygusal bir bağ kurmasına bağlıdır. Bunu söylediğimizde, Peter yaylı bir bebek gibi söze atladı "Evet! İşte bizim istediğimiz de bu! Bizim istediğimiz, oyuncu ile oyuncunun yarattığı ve yönettiği minik insanlar arasında bir oyun-oyuncu ilişkisinin sağlayabileceğinden daha fazla duygusal bağ oluşturmak. Eğer yaratığınızla gerçekten ilgilenir ve onu severseniz, hikayenin sizler için daha kolaylaştığını göreceksiniz. Yaratık tamamen sizin, o size ait, tıpkı bir oğul gibi. Ne yaparsanız yapın, kayıtsız şartsız sizi sevecektir. Onu dövebilirsiniz, kötü davranabilirsiniz ama yine de sizi sevecektir. Hikaye akışına da öyle detaylar ekliyoruz ki, kendinizi ister istemez yaratığınızla duygusal olarak bütünleşmiş olarak hissedeceksiniz. Çalıştığımız stüdyoya gelip, takım elemanlarının hangisinin yaratığının daha şirin, daha akıllı veya daha başarılı olduğu konusunda nasıl tartıştıklarını bir görseniz, ne demek istediğimi daha iyi anlardınız"

Kolay, Ama Zor

"B&W'ın kontrolünü inanılmaz derecede basit hale getirmemiz gerektiğine inandık. Ve bunu başardık. Ekranın orasını burasını kaplayan ikonları unutun, sadece koskoca bir dünya ve siz varsınız. Oyun üzerindeki kontrolünüzü sağlayan tek ikon, bir el. Tıpkı Dungeon Keeper'daki Hand of Evil gibi, ama iyi mi kötü mü olacağına siz karar veriyorsunuz. Köylülere göre, yaratık onların tanrısı, ama siz de yaratığın "babası"sınız. Yani aslında ipler sizin elinizde. Eğitmek için (dikkat ederseniz yönetmek demedim) bir yaratığı ilk seçtiğinizde, tıpkı bir bebek gibi hiçbir şey bilmediğini, hiçbir şeyi anlamadığını göreceksiniz. Ona yemeyi, farklı durumlarla karşılaştığında nasıl davranması gerektiğini siz öğreteceksiniz. Benim en çok hoşuma gidenlerden birisi, köylülere dil çıkartıp surat yapmayı öğretebilmek oldu. Tabii bu durumda B&W'ın en güçlü yönüne gelmiş bulunuyoruz: Yapay zeka. Şimdiye kadar hiçbir oyunun, oyunları bırakın birçok yapay zeka simulasyonunun B&W'daki yapay zeka seviyesine ulaşamadığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Richard Evans, yapay zeka üzerinde çok uzun zamandır çalışıyor ve ne kadar iyi olduğunu tahmin bile edemezsiniz. Peki yaratığınız nasıl öğreniyor? Çok kolay: Bir bebek ilk defa konuşmayı nasıl öğrenir? Tabii ki sizi seyrederek. Eğer köylülere kötü davranırsanız, yaratığınız da sizi taklit edecektir. Eğer yaratığınızı sık sık döverseniz, o da hıncını köylülerden çıkartmaya ve kötüleşmeye başlayacaktır. Ama sırtını okşar ve yaptığı iyi birşeyden sonra (sizden bağımsız hareket edebiliyor) yiyecekle ödüllendirirseniz, o da iyi bir yaratık olacaktır.

Gerçek Dünya

Yaratık kendi kendine davranacak kadar akıllı olduğundan, oyunu bırakıp iki saat sonra neler yaptığını görmek için geri dönebilirsiniz. Herşey onu nasıl eğittiğize bakıyor, sebze veya insan yemeye alıştırabilirsiniz, ve her iki halde de oyun akışına etki edersiniz. Obur veya normal olmasını böylece şişman veya sıska bir yaratık olmasını sağlayabilirsiniz. Diğer öğretebileceklerinizi ise büyüden dövüş tekniklerine kadar değişiyor. Dövüş sırasında bizimki bir başka tanrı-yaratıkla karşılaştı. Dayak yiyen taraf kaçıp moraran yerlerini ovuşturuyor, ama siz ona kalıp dövüşmesini emrederseniz size itaat ediyor, çünkü siz onun babasısınız. Oyundaki animasyonların ne kadar etkileyici olduğunu daha iyi anlamanız için şunu söyleyeyim: Dövüş sırasında yapılan hareketler Tekken 3 gibi oyunların es-







ki C64 zamanından kalma gibi gözükmesine sebep oluyor. Yaratığınız bir inek veya aslan şeklinde olabiliyor, kulağa komik gelebilir, ama 50 metre boyunda devler ortalıkta tepinmeye başladığında yerdeki köylülerin pek de güleceğini sanmayın. Bu dövüş sahneleri çok güzel, üstelik Lionhead oyunun son halinde dövüş sahnelerini bizzat bizim kontrol etmemize izin verecek bir sistem geliştirmeyi de düşünmüyor değil!





"Yaratığınız gelişip büyüdükçe, köyün üstünde bir dağ kadar büyük hale geliyor. Haliyle köylüleri ezmesi de daha kolay oluyor. Eğer onu şişko ve hantal bir yaratık haline getirirseniz, online oyunlar sırasında dost köylere yaklaştığınızda köylülerden ve diğer oyuncuların yaratıklarında çok ilginç tepkilerle karşılaşacağınıza emin olun. Atletik ve zeki bir yaratık büyütmek daha mantıklı sonuçlar doğurur gibi görünüyor, ama oyuncuları sadece en iyinin başarılı olduğu tekdüze bir oyun sistemine mahkum etmek de istemiyoruz."

Zekanın Gücü

Artık oyunun mantığını az çok anladınız. Şimdiye kadar oynadığımız hiçbir oyuna benzemiyor. Oyun, hikaye, yaratığınız ve yaratığınıza tapan insanlar tamamen sizin davranışlarınızın sonuçlarına göre şekilleniyor. Oyun üzerinde tam bir kontrole sahip olacaksınız, ama siz hiçbir şekilde kısıtlanmıyacaksınız. Peter'ın bu konuda da söyleyeceği birkaç çift sözü var " Hikaye tamamen sizin yaptıklarınıza bağlı olarak gelişecek. Sonu belli olmayan bir kitap gibi. B&W'ın hiçbir yerinde müthiş ara demolar olmayacak, ama yaratığınız hem görünüş hem de davranış olarak değiştikçe, anlamsız ara demoların size verebileceğinden çok daha derin duygular yaşayacaksınız. Black & White'ın oyuncular üzerinde dramatik bir etkisi olacağı kesin. Evet, bu bir role playing oyunu. Evet, bu bir sanal hayvan oyunu. Evet, bu bir strateji, bir savaş oyunu... ve çok daha fazlası. Aslında, Black & White benim oyunlarımın tümünün en iyi yönlerinin bir kapta toplanmış hali. Bütün önceki hatalarım çıkartıldıktan sonra..."

"Oyunda o kadar çok cool özellik var ki, hangi birinden bahsetsem bilemiyorum. Mesela, yerde bir çukur açıp, yaratığa orayı tuvalet olarak kullanmayı öğrettiğinizde, çukurun çevresindeki alanın tarıma daha müsait hale geldiğini göreceksiniz. Oyunu oynarken CD'yi çıkartıp herhangi bir müzik CD'si takarsanız, yaratığınız dans etmeye başlıyor (bunun nasıl bir şey olduğuna inanmanız için görmeniz lazım – BLX). Bir diğeri ise, bir savaşta yaralanırsanız, yara izi üzerinizde kalıyor. Ve düşman yaratıkların üzerinde bir savaş yarası gördüğünüzde, buraya çalışarak eski yarayı daha çabuk açabilir ve düşmana hasar verebilirsiniz. Black & White, ağ-







İyi, Kötü, Çirkin

İşte yönetebileceğiniz yaratıklardan biri olan kaplan. Ona nasıl davrandığınıza bağlı olarak zalim bir canavara veya bir meleğe dönüşebiliyor..







zına kadar böyle görülmemiş detaylarla dolu".

Sihir Gibi Bir Şey

Oyuna köylüleri size inanıp tapacak şekilde "dönüştürmekle" başlıyorsunuz. Sizin olan köylüleri Kale'nize göndererek size olan inançlarını çeşitli şekillerde göstermelerini sağlayabilirsiniz. Kale'nizde size tapınan köylüler size büyü yapmanızı sağlayan "yaşam gücünü" kazandırıyorlar.

"Büyü gücünüzü nasıl kullandığınız da oyunun gidişatını büyük ölçüde etkileyecek" diyor Peter. "Size ne kadar inanırlarsa o kadar güçlü büyüler yapabilirsiniz. Ve yapabileceğiniz büyülerin gücünde herhangi bir sınırlama da yok. Mesela, köyünüzün saldırıya uğrayacağınızı düşünüyorsanız ve yeterli gücünüz varsa, kalkan büyüsünü köyün etrafını tamamen kaplayan yarım küre haline getirebilirsiniz. Ve bu büyü sürdükçe gücünü köylülerin yaşam gücünden alır, yani doğru zamanda kesmezseniz bir anda herşeyi berbat edebilirsiniz. Tabii siz büyü yaparken yaratığınız da sizi izleyecek ve sizin kadar olmasa da kendi büyülerini yapmayı öğrenecek. Böylece savaş sırasında gerekli gördüğü anlarda öğrendiklerini uygulayabilecek. Mesela, Fireball büyüsü sürekli düz bir hat üzerinde atarsanız, yaratığınız bir süre sizi merakla izleyecek, sonra o da sizin gibi düz bir saldırı tekniği geliştirecek."

Yakınlığın Gücü

Black & White'daki zoom seviyesi müthiş! Adanızı bulutların üstünden görebildiğiniz görüşten, köylülerinizin gözünün akını görebileceğiniz kadar yakına girebiliyorsunuz.

İnanmak İçin Görmelisiniz!

Black & White hakkında daha anlatılacak o kadar çok şey var ki. Sizi kesinlikle hiçbir yönden kısıtlamaması oyunun en güzel yönü. İsterseniz sadece yaratığınızla ilgilenir, köylüleri de kendi yaşantılarıyla başbaşa bırakırsınız. İsterseniz köylülerle tek tek ilgilenir, daha mutlu olmalarını sağlarsınız. Böylece sevilen ve daha güçlü bir Allmighty-One olursunuz. Veya ortalığa dehşet saçan bir şeytan olursunuz, hangi yolu seçeceğiniz size kalmış.

Derek dela Fuente







Yapım: Lionhead Studios

Çıkış Tarihi: Nisan 2000

Sistem: Pentium 266, 32 MB Ram, 3D Ekran Kartı

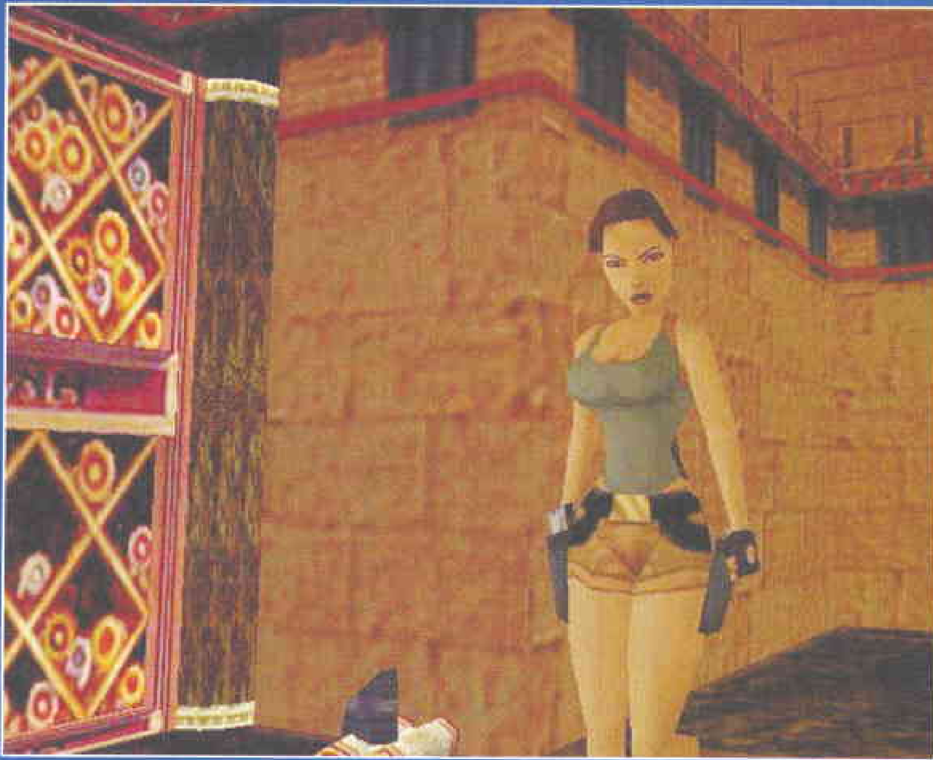
İlk İzlenim: Müthiş!

2000 yılının en büyük Hit'i olmasına kesin gözüyle bakıyoruz Black & White'a. Her yönüyle alışılmışın dışında, yepyeni bir düşünce tarzı getirecek oyun dünyasına. Eğer Populous, Dungeon Keeper, Syndicate gibi isimler size birşeyler ifade ediyorsa, bu oyunların arkasındaki isim olan Peter Molyneux'un Black & White için herşeyini ortaya koyduğunu bilmelisiniz. Bu bile soluğunuzu tutarak Black & White'ı beklemeniz için geçerli bir sebep.



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Lara Croft'mu? Hani şu tabancalı, mezar hırsızı kız değil mi o?



Genel tahminlere göre bilgisayar oyuncularının %80'inden fazlası erkeklerden oluşuyor. Diğer yandan bilinen çok açık gerçeklere göre erkekler büyük göğüslü ve ince belli bayanlara zaafı var. Hele bu güzel bayan ortalıkta koşturup, Nadia Comaneci'ye taş çıkarırcasına zıplayıp hopluyor, çift tabancasıyla her attığını vuruyor ve çok güzel yüzüyorsa (!). İşte Core Design bu gerçekleri herkesten önce fark edip bir araya getirdiğinde Lara Croft efsanesi doğdu. Ama onlar bile başlangıçta nasıl bir efsane yarattıklarını Lara Croft çılgınlığının dünyayı böylesine kasıp kavuracağını bilemezdiler. Sonunda Lara gelmiş geçmiş en sevilen sanal kahraman olup dünyanın en büyük dergilerinin kapaklarını süslemeyi başardı.

Ama olaya bu kadar basit bakmamak gerekiyor. Çünkü Tomb Raider'ın başarısının arkasındaki tek gerçek Lara'nın vücut ölçüleri değil. Core Design ilk Tomb Raider ile oyun dünyasını sallarken yeni bir türün doğuşunu sağladı. Third Person Shooter olarak anılan bu tür aksiyon oyunlarında kendine sağlam bir yer edindi. Bugünün hit oyunlarından Indiana Jones and the Infernal Machine, Omikron gibi Third Person perspektifini kullanan oyunlar varsa bunda Tomb Raider'ın payını unutmamak gerekir.

Herşey buraya kadar güzel. 1996'da bomba gibi patlayan Tomb Raider yeni bir tür yaratmanın zevkini dünya çapında bir fenomen haline gelen Lara Croft karakteri ile perçinledi. Peki ya daha sonra. Sonrası açık bir hüsran. 1997 ve 1998'de çıkan Tomb Raider II ve III ilk oyunun mirasını yemekten öteye gidemedi. Özellikle geçen iki seneye rağmen ilk oyun üzerine elle tutulur bir şey koyamayan



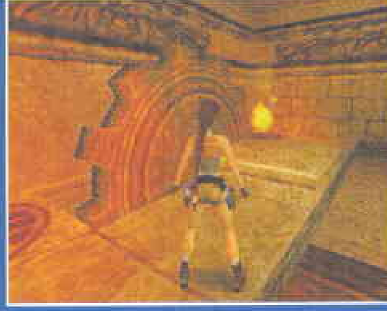
Tomb Raider III tüm eleştirmenlerden kötü not almayı başardı. Neyse ki bu arada Eidos'un orijinal Tomb Raider modellerinden Nell McAndrew yarattığı skandallarla Lara Croft isminin gündemden düşmemesini sağladı. Bu arada bir Tomb Raider filmi için çalışmaya başlanması Lara'nın ününe ün kattı.

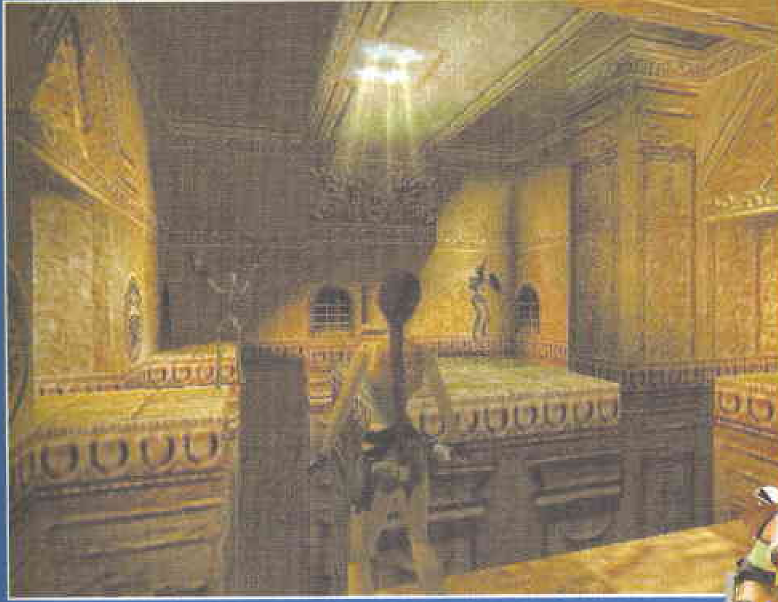
Sonunda herkes nefesini tutup Tomb Raider 4: The Last Revelation'ı beklemeye başladı. Core bu sefer kendinden emin çok sağlam bir Tomb Raider oyunu ile geldiğinin müjdesini veriyordu. Ama Tomb Raider II ve III içinde aynı sözleri duyup daha sonra hayal kırıklığını uğrayan oyuncular için bu pek de tatmin edici değildi. Nihayet Tomb Raider 4: The Last Revelation elimizde ve gönül rahatlığıyla sonucu açıklayabiliriz. The Last Revelation Tomb Raider'ın bugüne kadar ki devam oyunlarının en iyisi.

Tomb Raider 4'ü II ve III'den daha iyi yapan üç temel özelliği var. Birincisi oldukça geliştirilmiş oyun içi grafikler ve harika video'lar; ikincisi oyunun genel bir konu örgüsüne sahip olması. Üçüncü ve en önemli gelişme ise Tomb Raider'ın özüne yani mezar avcılığına dönmüş olması. Bu da daha önce ki oyunlarda sinir bozan bol pikselli ve biçimsiz vahşi orman ortamlarından, yüksek dokularla kaplanmış hoş atmosferlere sahip dehlizlere geçmenizi sağlıyor. Ayrıca bu oyunun tüm oynanışını da etkiliyor.









Tomb Raider ve Hikaye?

Hikaye başlangıçta sizi çok eskilere 16 yaşında ki Lara Croft'a götürüyor. Saçları iki ayrı kuyruk olarak toplanmış, uzun şortlu bıcır bıcır bir Lara'cık ortalıkta koşturup duruyor. Hocasının arkasından gidip tombraydırlığın sırlarını öğreniyor. Bu aslında oyunun tutorial bölümü. Oyuna ilk bölüm olarak entegre edilen tutorial'ı geçmenin herhangi bir yolu yok. Başta bunun oyunu zaten bilenler için can sıkıcı olacağı düşünülebilir ama en sıkı Tomb Raider oyuncularının bile 16 yaşında bir Lara'yı yönetmeyi reddedeceklerini sanmam.

Zaten bu ilk bölümün bir tutorial'ın ötesinde geçmişte yaşanmış kötü bir olayı size anlatma görevi de var. Çünkü bu ilk bölümde bize hocalık yapan Werner Von Croy'u, bölümün sonunda hayatımızı kurtarmak için ölüme terk etmek zorunda kalacağız. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Werner Von Croy karşımıza azılı bir düşman olarak çıkacak. Ve bize eski günlerin hesabını sormaya geldiğini söylediğinde sebebini bileceğiz.



Elbette oyunun hikayesi ne Lara'nın bluğ çağı sorunları ne de Von Croy'la arasındaki düşmanlığı ana konu olarak alıyor. Hikayemiz Lara'nın yaptığı büyük bir hata üzerine kurulu (Bu bir Half-Life esintisi mi acaba?). Mısır efsanelerinden birine göre ışığın oğlu Horus şeytani tanrı Set'i gizli bir mezara hapseder. Bundan tam 3000 yıl sonra sevgili Lara'mız Mısır'da dolaşıp olur olmaz bütün mezarları kurcalarken işte bu gizli mezarı açar ve Set'i serbest bırakır. Bundan sonra Lara kendini yaptığı hatayı onarmaya adayacak ve Set'i geri hapsetmek için uğraşırken bir yandan da ezeli düşmanı Werner Von Croy ile çarpışacaktır. Lara'nın başarısızlığı basit bir Game Over'ın ötesinde dünya için kıyamet anlamına geldiğinden bu sefer çok daha dikkatli olmanız gerekecek. Ama bu yolda tek başınıza değilsiniz. Lara'ya karakter olarak oldukça benzeyen arkeolojist maceracı Jean-Yves yol boyunca sık sık karşımıza çıkacak.



Daha iyi grafik, daha sağlam Lara

Ara sahnelerdeki video'lar inanılmaz güzelliktelar ve hikayeyi çok iyi destekliyorlar. Kapalı mekanlardaki atmosfer ve ışık efektleri oldukça iyi. Zaten oyunun genelinde grafik olarak gözle görülür bir iyileşme var ve bu Lara'ya da yansıyor. Artık tek bir doku kaplaması ile yaratılan Lara çok daha iyi gözüküyor. Gerçi her Tomb Raider ile biraz daha incelen beli ve daha da büyüyen göğüsleri artık güzelliğinden birşeyler götürmeye başladı. Ama yine de 32 yaşına girmesine rağmen Lara her zamankinden daha güzel, daha alımlı (umarım şu son iki cümleyi merakla bekleyen arkadaşların yüreğine su serpilmiştir).

Oyunun müzikleri de oldukça iyi. Orkestral müzikler bize ilk Tomb Raider'ı anımsatıyor ve oyun içinde de kritik sahnelerle çok iyi bir birliktelik kuruyor. Ayrıca oyun içi sesler ile ara videolardakiler gayet uyumlu. Ancak oyunun ses efektlerinde her hangi bir gelişme olduğunu söylemek çok zor. Belki bu konudaki tek gelişme Lara'nın 16 yaşındaki konuşma ve efektlerinin oldukça iyi yapılmış olması.

Kısacası oyunun grafik ve ses özellikler bu sefer çok daha ustalıkla işlenmiş. Özellikle önceki oyunlarda oldukça rahatsız edici olan doku ve poligon hataları bu sefer yok. Ama 3D motorunun değiştirilmesi yerine geliştirilmiş olması grafiklerdeki gelişmeyi kısıtlıyor. Sonuçta grafik kaliteyi Quake III motorunun inanılmaz grafikleriyle karşılaştırmak oldukça anlamsız.

Hastalıklı Düşmanlar ve İlaçları

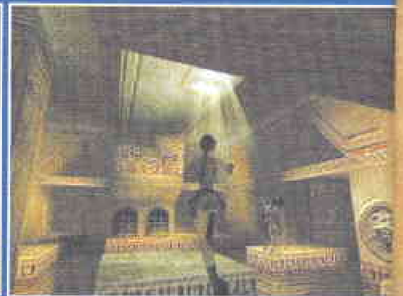
Hikaye biraz daha doğaüstü olaylara dayandığından bu sefer düşmanlarımızda daha farklı olacak. Doğal olarak en sık karşılaşacağınız düşmanlar mumyalar ve iskeletler. Tabii Werner

Von Croy'un köpeklerini de unutmamanız gerekiyor (özellikle ninjalara dikkat). Bunların dışında mezarlara özgü kötü ruhlar ve yaratıkların tümü sizin peşinizde olacak. Bu düşmanların pek çoğu kolayca alt edilebilir türden. Yeter ki zayıf noktalarını bulun. Ama oyun genel olarak hiç de kolay değil. Hatta bugüne kadarki Tomb Raider oyunları içinde en zoru olduğunu söyleyebiliriz. Bunun en büyük sebeplerinden biri hikayenin tamamen Mısır'da geçmesi ve nadiren açık alanlara taşması. Bu durumda birbirine çok benzeyen mekanlarda yolunuzu kaybetme şansınız oldukça yüksek. Üstelik oyun genel bir hikaye örgüsüne sahip olduğu gibi bulmacalarda bir örgü halinde birleşip daha büyük bulmacalara açılıyorlar. Bölümler çok fazla komplike. Buna kimi bulmacalar için haritalar arasında uzun yolculuklara çıkmanız ve sık sık geldiğiniz yönde geri dönmeniz gerektiği gerçeği de eklenince oyun bir noktadan sonra tam anlamıyla içinden çıkılmaz hale gelebiliyor. Bu elbette mücadeleyi seven oyuncuların bayılacağı bir şey. Ancak oyunlarla çok sıkı ilişkisi olmayan ve Tomb Raider'ı Lara Croft hatırına oynayanların başının oldukça ağrıyacağı açık bir gerçek.



Oyun boyunca en sadık dostunuz daima olduğu gibi silahlarınız.44 kalibrelik Desert Eagle pek çok düşmanınız için yeterli olacak. Ancak onun yetersiz kaldığı noktalarda Uzi, Shotgun, el bombası ve Crossbow gibi silahlar imdadınıza yetişecek. Özellikle Crossbow çok keskin bir isabetliliğe sahip olduğu ve ateş edeceğiniz zaman FPS





perspektifine geçtiğinden oldukça kullanışlı.

Düşmanlarınıza karşı silahlarınıza güvenirken bulmacalara karşı da yeni yeteneklerinizi kullanacaksınız. Bir iki istisna dışında Lara'nın hemen hemen tüm hareketleri aynı aslında. Aynı yan salto çapraz parende atlayış vuruş iki ayak üzerine düşüş hareketlerini, insan üstülüğünüz sayesinde rahatça yapabileceksiniz. Ekstra hareketler ise halatların kullanılması ve kenarlardan tutuna tutuna ilerleme. Bu iki hareket sayesinde ilerlemek ve engelleri aşmak daha kolay. Tabii bu yeteneklere sahip olduğunuz için bol bol bunları kullanmanız gereken yerlerle de karşılaşacaksınız. Ayrıca bu sefer bir motorsiklet ve bir jip de kullanabileceksiniz. İşin güzel yanı jipinizle kötü adamların üzerine tekerlek izleri açacabileceksiniz.

Oynanışta ki diğer bir iki gelişme de işinizi kolaylaştıracak. Mesela serbest bakış moduna geçtiğinizde Lara transparan hale geçiyor ve görüşünüzü engellemiyor. Kamera'da sizi eskisine göre daha az sınırlıyor. Ama çok daha iyi olabilir.

Aksiyon! Aksiyon!

Tomb Raider II ve III'ün ilk Tomb Raider'dan tek üstünlüğü aksiyon öğesinin daha güçlü olmasıydı. Tomb Raider 4 ile Core Design ilk oyundaki pek çok öğeye dönüş yaparken aksiyonun zayıflamasına izin vermemiş. Gerilimli ve gizemli atmosferle birlikte bu aksiyon bir araya gelince gerçek anlamda sağlam bir oyun deneyimi ortaya çıkıyor. Özellikle Von Croy'u bir trenin yük katarları boyunca izlediğiniz sahne çok iyi. Kutuların arasında bir yandan ninjalarla savaşırken bir yandan da Von Croy'u haklamaya çalışıyorsunuz (bu arada oyundaki en büyük saçmalıklardan biri, ne kadar karizmatik olsalar da Mısır ortamlarındaki ninjalardı).

Aslında bu tip sahnelerin çoğalması birazda Tomb Raider filmi projesine bağlanabilir. Zaten tren boyunca kovalama sahnesi de bilgisayar oyunlarından çok filmlerde karşımıza çıkan bir öğe. Ayrıca sevgili Jean-Yves'in varlığı da aşk olmadan film olmaz mantığını çağrıştırıyor. Sonuç olarak Tomb Raider: The Last Revelation içinden çok iyi bir aksiyon filmi çıkabilecek bir oyun. Gerçi henüz film için erken ve senaryosu bile tam olarak kesinleşmiş değil.

Beğendik mi Beğenmedik mi?

Yazının şu anki bölümüne kadar sizlere Tomb Raider'ı anlatıp durdum ama bende çok açık farkındayım ki yazıyı henüz kesin bir sonuca bağlamadım. Kesin sonuçtan kastım hepinizin beklediği tek cümle: Bu oyun iyi veya değil. Nedense oyunla ilgili bir şey okuyunca veya birinin yorumunu dinlerken insan hep kendini iyi ya da kötü olup olmadığını öğrenmeye zorluyor. Eminim ki içinizden pek çoğu bu durumda son ve kesin bir karar cümlesi bekliyor. Neyse onları biraz daha sinirlendirip diğer arkadaşlara yani yazının şu ana kadarki kısmından zaten açık bir kanıya varanlara dönelim ve kaldığımız yerden anlatmaya devam edelim.

Tomb Raider 4: The Last Revelation artılar ve eksilerle dolu bir oyun. Artılarının hepsi aslında serinin geneli için bir eksi teşkil ediyor. Oyunda düzelen ya da gelişen pek çok şey bana şunu dedirtti. "Madem bunu düşünebilecek kadar çalışıyor kafanız niye Tomb Raider III'de uygulamadınız". Sonuçta söylemek istediğimiz başta söylediğimizle aynı. Bugüne kadar yapılmış en iyi Tomb Raider devam oyunu Revelation. Grafik, oynanış, hikaye her şey geliştirilmiş. Ama bu onu hit bir oyun veya bir klasik yapmaya yetmiyor. Çünkü biz tüm bu gelişmeleri Tomb Raider II'de ya da en azından III'de görmeyi umuyorduk. Kısacası Core Design arayı kapatmak için çalışıyor ve oldukça fazla yol alıyor. Ama hala günü yakalayabilmiş değil. Tomb Raider sadece bu yıl bizi geçen yıllara göre daha az hayal kırıklığına uğrattı.

Aldous

TOMB RAIDER 4

8

Minimum: PII 233, 16 RAM, 3D

Önerilen: PII 300, 64 RAM, 3D

3D Hızlandırıcı: D3D

Multiplay: Yok?

PSX Versiyonu: Var

BİLGİ İÇİN www.eidos.com

YAPIM Core Design

DAĞITIM Eidos

Grafik	7
Ses/Müzik	8
Atmosfer	9
Zorluk	6
GENEL	8

LEVEL HIT

SWAT 3
Close Quarters Battle

Dengesizliğin had safhada olduğu bir toplum, çivisi çıkmış bir toplumdur. Ve denge, bir şekilde yolunu bulur.

Terörizm, teknoloji ve kapitalizmin içinden çıkılamaz karmaşıklıkta bir ilişkiler yumağına dönüştuğu 20. yüzyılda ortaya çıkan bir olgu. Radikalliğin en uç noktasını yaşayan bazı ülkelerin, kendilerine düşman olarak gördükleri diğer ülkelere karşı kullandıkları "görünmeyen sopa" olarak da açıklanabilir terörizm. Belli sebeplerden dolayı dünyanın en "Şanslı" ülkesi sayılan ve terörizmin her türlüsünün başına bela olduğu Amerika'nın polis teşkilatında ise öyle bir birim vardır ki, teröristler onlarla karşılaştığında ellerindeki silahları yere atmazlarsa, niye annelerini dinleyip manifaturacı olmadıklarını düşünecek kadar bile vakit bulamazlar. İşte SWAT 3, bu özel birimi olabilecek en gerçekçi biçimde hayata geçiren bir takım simulasyonu. Ve bunun ötesinde, bazı yönleriyle Rogue Spear'ı bile gölgede bırakan ve türün birinciliğini onunla paylaşan muhteşem bir oyun.

Special Weapons & Tactics

SWAT 3, aslında bilgisayar tarihinin en eski serilerinden birisinin son halkası. Son aylarda zamanımızın çoğunu sömüren Rogue Spear'dan birçok yönden üstün. İkisinin arasındaki benzerlikler o kadar fazla ki, bu yazının gelişimi sırasında ister istemez aralarında karşılaştırma yapmak zorunda kalacağım.

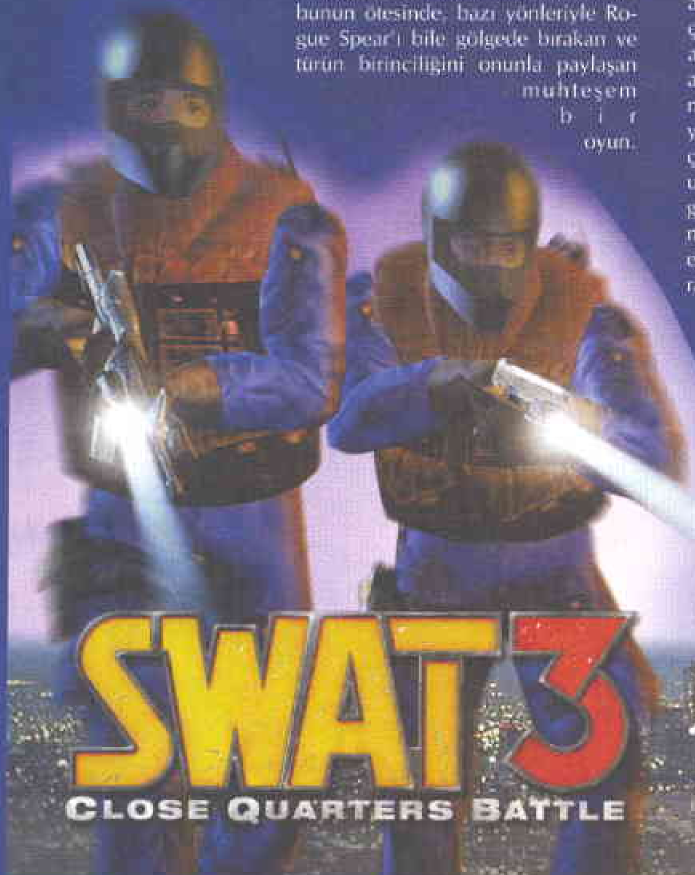
2005 yılında Los Angeles'da yapılacak bir nükleer silahsızlanma konferansından önce, bölgede giderek artan terörist faaliyetlerine müdahale etmesi gereken SWAT ekibini 16 zorlu görev boyunca yöneteceksiniz. İlk birkaç görev tam anlamıyla eğitim amaçlı, "kek" görevler. Otoyoldan geçen araçlara dürbünlü tüfekle ateş açan bir adamı, Sovereign America adlı küçük tarikatın üyelerini yakalamak gibi basit(!) görevlerden sonra iş yavaş yavaş çığırından çıkıyor. Açıkçası, 200 kişinin öldüğü basit bir uçak düşürme(!!!) faciasından sonra gittiğim inşaat alanında, komando makyajı ve M16'larla karşıma dikilen eğitimli askerleri ve ellerindeki SAM rampalarını görünce "ne oluyoruz ?!!" moduna girip elim ayağıma bayağı bir dolanmıştı. Ve oyunu oynadıkça sizin de göreceğiniz gibi, panik teröristlerden daha büyük bir tehlike.

Yönetiminizdeki Element denilen çekirdek SWAT takımı beş kişiden oluşuyor. İkişer kişilik iki tim (mavi ve kırmızı) ve Element Leader olan siz. Göreviniz, peşinizdeki dört kişilik takımı en doğru, hızlı ve kararlı bir biçimde yönlendirmek. SWAT 3'te paniğe kapılanın sonu ancak fermuarlı şık bir plastik torba oluyor, bana inanın. Rogue Spear'da sekiz kişilik timden birisi öldüğünde, diğerinin kontrolünü ele alabilirdiniz. Ama SWAT 3'te, siz öldüğünüzde direkt olarak Game Over! Alın size iki kat dikkatli olmak için bir sebep daha.



Yere çök! Ellerini Başının Üstünde Birleştir!

Oynadığınızın Rogue Spear olmadığını size hatırlatacak olan ilk nokta; uymanız gereken polis kuralları. Yanlışlıkla rehineyi vurursanız, kaybedersiniz. Silahsız bir teröristi vurursanız, kaybedersiniz. Yanlışlıkla kendi adamınızı vurursanız, o da kafanıza bir uyarı mermisi sıkar. Yaralı, ölü ve tutukluları bildirmez, üzerlerindeki silahları almazsanız görev sonunda puanınız düşer. Ve işte daha önce bilmediğim ilginç bir detay, rehinelerin de karıştığı operasyonlarda onları da kelepçelemeniz gerekiyor. Eğer oyunun başındaki Education kısmını dikkatlice okursanız, buna sebep olarak terörist saldırısına uğrayan sivillerin ruhsal durumlarındaki bozuklukların







görev akışını olumsuz yönde etkilemesini engellemek olduğunu göreceksiniz. Benim daha önce haberdar olmadığım bu detaya oyunda dikkat edilmesi, SWAT 3'ün bir aksiyon oyunundan ziyade bütün hareketlerinizi dikkatle tartmanız gerektiği tam teşekküllü bir simulasyon olduğunun kesin ispatıdır.

Görevlerde dikkatinizi çekecek olan ilk nokta, yanınızdaki adamların hareketlerindeki tutarlı gerçeklik olacak. Dikkat ettiyseniz, Rogue Spear'da takımın diğer üyeleri sizin çizdiğiniz plana harfiyen uyar, planı haricindeki olaylara ise minimum etki ederlerdi. Mesela gördükleri teröristlere ateş etmenin dışında bir atraksiyonları olmazdı. SWAT 3'te adamlarınız aynı durumda kaldıklarında, teröristi sonuna kadar takip eder, etkisiz hale getirir, bulundukları mekanı kontrol eder ve size ortamın "temiz" olduğunu bildirirler. Hareketlerindeki profesyonellik ve uyum, oyunun yapay zekasını hazırlayan programcıya saygı duymanıza sebep olacak kadar üstün. Kapalı bir kapının ardını araştırmalarını emrettiğinizde, kapının iki yanına, kapının ardındaki olası teröristlerin ilk ateşine maruz kalmayacak şekilde dizilmeleri, birisi kapıyı açıp içeriyi kontrol ederken, diğerlerinin ona maksimum korumayı sağlayacak pozisyonları almaları, temkinli bir şekilde içeriye süzülüp ortalığı temizlemeleri, her durumda sizden emir almasalar bile kendi insiyatiflerini en doğru şekilde kullanmaları kendinizi oyun oynayan ve bir yandan hayatta kalmaya çalışırken, diğer yandan aptal bilgisayar adamlarınızı da korumak zorunda olan bir dadı olarak değil, ne yaptığının bilincinde olan profesyonel bir takımın üyesi olarak hissetmenizi sağlıyor. Bu, kesinlikle çok az oyunda yaşadığım ve son derece tatmin edici bir duygu. Yalnız, emirlerinizi yerine getirirken gösterdikleri mükemmelliği, sıcak çatışma anlarında sürdüremiyorlar. Özellikle orta düzey ve üzerindeki zorluklarda, teröristlerin açtığı ilk ateşten sonra "We're comprimised!" diye bağırıp, yere düşen takım arkadaşlarının peşinden teker teker içeri dalmaları ve çapraz ateş altında kalıp LA polisinin plastik torba bütçesine ayırdıkları miktarı arttırmaları çoğu kez saçımı başımı yolmama sebep oldu. Sanırım, ilk çıkacak olan yama dosyası ile bu minik sorun da halledilecektir.

Aah! Beni Yakalamış Olmanız Hiçbirşeyi Değiştirmeyecek!

Oyunda biz Türkleri ilgilendiren bir görev olması, şimdiye kadar ilgisini uyandıramadığım isteksiz okuyucuların dikkatini çekecektir herhalde. Üçüncü görevde, brifingi okumadan paldır küldür daldığım bir dükkanın duvarında bir Türkiye haritasının üzerindeki kocaman çarpıyı gördüğümde, buna ilk bakışta anlam veremedim. Başa dönüp brifingi okuduğumda, görevdeki amacınızın, Türkiye büyükelçisi Cemil Kemal'i (bu ecnebiler başka Türk ismi bilmez mi diye sorarım size, cevap vermeseniz de olur) kaçıran teröristlerin yuvasını başlarına yıkmak olduğunu anladığımda yaşadığım şaşkınlığı taktir edersiniz. Buradan sizin çıkartmanız gereken sonuç, görevlerden önce brifingleri sıkılmadan okursanız hem gerekli detayları kaçırmamış, hem de görevler sırasında karşılaşacağınız beklenmedik olaylara (Unforeseen Events) hazırlıklı olursunuz.

Rainbow Six serisinin en büyük problemi (bana göre) görev öncesi için detaylı bir planlama aşaması olmasına rağmen, çizdiğiniz planın fos çıktığını anladığınızda göreve çoktan başlamış olmanız ve adamlarınızı mutlak ölümden kurtarmak için yapabilecek hiçbir şeyinizin olmamasıydı. Sierra bu problemi çok güzel çözmüş. Planı görev öncesinde yapıp "saldım çayıra, Mevlam kayıra" şeklinde deneme yanılma yöntemiyle çalışmaktansa, takımınızı görev içindeki detaylı emir sistemiyle yönetiyorsunuz. Klavyeden 1-7 arasındaki tuşları kullanarak, ekranın ortasındaki imleci üzerine getirdiğiniz nesneye göre değişen emirler verebiliyorsunuz. Bir kapıya nişan almışken "Breach, Bang & Clear" (Aç, ses bombası at ve temizle) şeklindeki emirler, açık bir kapıya bakarken "Mirror for Suspects" (İçeriyi aynayla kontrol et) haline dönüşüyor. Bence bu sistem Rainbow Six'in planlama aşamasına göre çok daha kullanışlı. Bir kere alıştınız mı, en sıcak çatışmalarda dahi timlerinize takır takır emirler verebildiğinizi göreceksiniz. Yanlız, bu sistemde gördü-











ğüm en büyük eksiklik, hemen herşeyi merkeze rapor etmek zorunda olmanız. Mesela, bir odaya girdiğiniz, rehineyi kurtardınız ama bir terörist öldü ve iki adamınız yaralanıp düştü. Hepsini tek tek merkeze rapor etmeniz gerekli (etmeseniz de olur ama kurallara uymadığınız için puanınız düşer). Bütün emirler ve emirlere gelen cevaplar sesli olduğundan, bu yoğun bir telsiz trafiği sırasında hayati önem taşıyan başka mesajları kaçırabiliyorsunuz.

Şüpheli Binanın Ön Cephesinde, 2. Kat...

Biraz da teknik detaylardan bahsedelim. SWAT 3'ün grafikleri Rogue Spear'dan çok daha iyi. Hatta, son zamanlarda oynadığım bütün oyunlardan daha iyi. Görevler nispeten küçük ve kapalı mekanlarda geçtiğinden, eşya ve karakterlerin detaylarına gösterilen detayı abartmışlar. Ama animasyonlar için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Dergide Rogue Spear oynarken ortaklaşa kullandığımız bir söz vardır "Abi, adamlar çok güzel ölüyor yaa!". Hakikaten de, Rogue Spear'daki karakter animasyonlarını SWAT 3'te göremedim, ama bu SWAT 3'ün animasyonlarının kötü olmasından değil, Rogue Spear'ın bu konuda mükemmele çok yaklaşmış olmasından kaynaklanıyor. Yoksa, SWAT 3'ün animasyonları da bayağı şık. Özellikle bir teröristi bacağından vurduğunuzda yerde kıvranmasını seyretmek çok zevkli olabiliyor (niahahah!)

Ses, evet SWAT 3'ün atmosferinin bu kadar bütün olmasının bir diğer sebebi de seslere gösterilen özen. Hem kendi timinizle, hem de sizin göremediğiniz ama sürekli olarak sizi gözleyen dış ekiple temas halindesiniz ve telsiz konuşmaları olayın polisiye atmosferini abartıyor. Diğer taraftan çatışma sesleri, yaralıların çığlıkları, rehinelerin yakarışları, herşey yerli yerinde. Müzik de fena değil ama açıkçası Rogue Spear'ın askeri-ve-gayet-gaza-getirici müziklerini tercih ederim.

Çevreyle interaktivite açısından ise Rogue Spear, SWAT'ın eline su dökemiyor. Işıkları, dolapları açıp kapamak gibi aksiyonların dışında, beni kalbimden vuran ve büyük ihtimalle hepinizin içindeki katliamcı ruhu uyandıracak olan özelliği söylediğim cümleye doğru hızla yaklaşıyorum: Kurşunlar birçok materyali delip geçebiliyor! Bunun ne demek olduğunu anlayabiliyor musunuz? Kendinizi riske atmadan, ayna kullanarak (evet, SWAT timinin o komik biçimli aynasını da kullanabiliyorsunuz) duvarın hemen arkasında olduğunu gördüğünüz teröristi, duvara sıkacağınız delici mermiler sayesinde yere yıkıp, kapının önüne yığılan heriften sızan kanı görebilir ve Saving Private Ryan'daki o ünlü sahneyi bilgisayarınızda yeniden yaşayabilirsiniz! Anne önlüğümü getir, yine psikopat damarım tuttu, salyam aktı!

Şüpheli Görüş Alanımda. Giriş Emri Bekliyorum...

Bir sonuca bağlamam gerekiyor yazıyı ama kendimi durduramıyorum. Bu kadar övüp yerlere göklere sığdıramadığım oyunun öyle bir eksiği var ki, söylemezsem meslek hayatımda ikinci defa çok büyük bir hata yapmış olur ve vicdan azabından ölürüm! Bunca güzelliğe sahip olan bu oyunu multiplay oynama şansınız yok! Evet, evet, yanlış okumadınız, katarakt falan da olmadınız. SWAT 3'ü arkadaşlarınızla birlikte oynamak isterseniz, avucunuzu yalamanız gerekecek. Nedir bu ya? Ben belki Mad Dog'u saklandığı duvarın arkasından yaylım ateşine tutup delik deşik etmek, Cem'in girdiği dolabın içine gaz bombası atıp kapıyı üstüne kilitlemek ve dolabı zincirleyip, Boğaz köprüsünden aşağı atmak istiyorum (tabii oradan kurtulursa kendisine "Abi, David abim benim" der ve saygıyla kaçarım, o ayrı). Ama böyle bir zevkten mahrumuz. Ne yapalım, ben de oyunun bir notunu kırarım.

Hedef Onaylandı.. Ateş Serbest...İyi Şanslar Çocuklar

Sonuç olarak SWAT 3, iki yıldır bizi esir eden askeri takım simulasyonlarının en son ve birçok yönden en iyi örneği. Kendisine saygısı olan her sanal askerin arşivine ivedilikle katması gereken bir oyun olarak sizlere öneriyor ve bir iki teröristi daha enselemek için yazıma son veriyorum.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

SWAT 3 — 8

Minimum	PII 233, 32 RAM, 3D
Önerilen	PII 350, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Niye Yok?
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.sierra.com
YAPIM sierra
DAĞITIM sierra

	1–10
Grafik	9
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

LEVEL HIT

GORKY 17

Eski Sovyetler birliğinin bol yıldızlı komutanları ısrarla aynı şeyleri söylüyorlardı: Soğuk savaş bitti ve bizim artık Gorky 17'e ihtiyacımız kalmadı.

Soğuk Savaş döneminde Sovyetlerin en önemli gizli askeri tesislerinden birinin bulunduğu Gorky17 şehrinin haritadan silinmesine kimse anlam veremiyordu. Rus komutanlar bunun bir iyi niyet göstergesi olduğunu savunsalar da Nato komutanları bu kamuoyu aldatmacası ağızlarını yemeyecek kadar deneyimli ve şüpheciydiler. Sovyet Rusyası döneminde en önemli casusların yetiştirildiği gizli bir üs olan koca bir şehir, Gorky 17, birdenbire içinde kimsenin yaşamadığı hayalet bir şehre dönüşüvermişti. Nato komutanları toplanıp bir karar verdiler. Bu esrarlı şehre gizli bir inceleme birliği gönderilecekti. Ama gelin görünki inceleme birliği denilen grup Gorky 17 hakkında hiç bir bilgi gönderemediği gibi kendileri hakkında da bilgi gönderememişlerdi. Nato komutanları bir karar daha verdiler. Hem Gorky 17'nin sırrını çözecek hem de şu beceriksiz birinci grubu bulup geri getirecek ikinci bir grup bölgeye gönderilecekti. Adaylar belirlendi. 10 yıldır dünyanın her yerindeki savaşlara katılan biyoloji mühendisi 40 yaşındaki Kanadalı Komutan Cole Sullivan, Polonyalı birinci sınıf bir asker olan 37 yaşındaki Jarek Owics ve henüz 24 yaşında olmasına rağmen her türlü silahı kullanabilen Fransız komando Thiery Trantigne görev bölgesine gönderilir.

Macera Başlar

Üç uzmandan oluşan arama kurtarma ekibimiz terkedilmiş şehrin sokaklarına girince oyun başlar. Daha ilk dakikalarda, ne olduğu belirsiz, insan, hayvan ve böcek karışımı bir yaratık gruba saldırır. Üçü de deneyimli ve korkusuz olan adamlarımız bile bu lanet yaratığı zar zor yok ederler. Soğukkanlılığı ile ün yapmış kumandan Cole bile bir an önce görevi bitirip bu cehennemden çıkmak için sabırsızlanıyordu.

Aslında hiç, car car kafa ütüleyecek kadın bulunmadığı için cennet sayılabilecek ıssız sokaklar ne yazık ki bizim düşündüğümüz gibi ıssız değildir. İyi bir adventure/RPG/Strateji karışımı olan oyunumuz Gorky 17'de sokaklar, değişime uğramış insan-hayvan-böcek karışımı canavarlarla doludur.

Gorky 17, yapımcıların doğru bir taktikle, üç önemli türün başarılı şekilde birleştirdikler sürükleyici bir oyun. Genel olarak baktığımızda X-Com benzeri bir taktik savaş oyunu olduğunu söyleyebileceğimiz Gorky-17 içinde hem Adventure hem de RPG öğeleri taşımaktadır.

Yönettiğimiz karakterlerin kişiklikleri-nin açıkça belirtilmiş olması ve bu kişiliklerin oyuna etki etmesi, karakterler arasındaki diyalogların oyuncuya açıkça anlatılması, Polonyalı Jarek'in, kumandan Cole'a şüphe ile yaklaşması, tam bir asker olan genç Thirey'in koşulsuzca emirleri yerine getirip savaşması, oyunun ilerleyen bölümlerinde gruba dahil olan kişilerin de yine önceden belirlenmiş senaryo çerçevesinde değişik noktalarda değişik tepkiler göstermesi Gorky 17'yi basit bir taktik stratejiden, çok çeşitli bir oyun disiplinine döndürmüş görünüyor.

Oyun boyunca, ürkünç bir şehirde ilerleyip etrafı keşfetmeye çalışmak ve karakterler arasında yaşanan diyaloglar oyuna bir adventure etkisi katarken, karakterlerin kolay anlaşılır istatistiklere sahip olması da biraz RPG etkisinin yaratılmasına neden olmuş görünüyor.

Dikkatli Yürüyün

Şehir ekranında ilerleyen adamlarımız, özel bir bölgeye



geldiklerinde veya tuzağa düşürüldüklerinde haritaya zoomlanarak taktik savaş ekranına geçiliyor. Bu aşamadan sonra starteji/RPG'ye dönen oyun, modeli açısından orjinalliği ile dikkat çekiyor.

Yüksek kaliteli poliganlardan oluşmuş karakter çizimlerinde kullanılan iskelet animasyonu, birimlerin hareketlerinde gerçekçi bir görünüm yaratırken, savaş kurallarının gerçek dışı olması insanı düşündürüyor.

Bir savaş ekranı önünüze geldiğinizde dikkatinizi çekecek ilk nokta, ateş edebildiğiniz açıların sınırlı olduğudur. Karelere bölünmüş savaş alanında, düşmanınız tam önünüzdeki, tam arkanızdaki, tam yanlarınızdaki veya geometrik olarak tam çapraz hizanızdaki hatlar üzerinde bulunmuyorsa, nişan alanınızın dışındaymış gibi kabul ediliyor ve uygun bir pozisyona geçmedikçe düşmana ateş açamıyorsunuz. Mantık olarak çok saçma görünen bu sisteme göre sadece iki adım ötenizdeki bir canavar atış alanınızın dışında olabiliyor ve hiç mermi yemeden o turu atlatabiliyor.

Ancak, oyunun bu yapısının, oyuna kattığı başka bir faktörü de unutmamak lazım. RTS'lerde veya sıra tabanlı savaşlarda, oyun bir süre sonra, hangi tarafın daha çok ateş ettiğinin önemli olduğu bir hal alır. Yani düşmanın karşısına geçersiniz ve Action Point'leriniz bitene kadar ateş edersiniz (utanarak söylüyorum, bakınız Jagged Alliance 2). Sıra tabanlı oynadığınız için bir siz bir takibiniz ateş eder durur, iki taraf da, ateş etmek için kullanacağı değerli puanları hareket etmek için kullanmak istemez, çünkü zaten kaçabileceği fazla yer yoktur.

Satranç Gibi

Gorky 17'nin savaş sisteminde ise, göreli olarak küçük sayılabilecek savaş alanında, sanki bir satranç oyunu yürütüyormuş gibi aklınızı kullanmak ve ne zaman ateş edip, ne zaman kaçıp saklanacağınızı hesaplamak zorunda kalıyorsunuz. Zaten oyunun konusu gereği kahramanlarımız inanılmaz güçlü yaratıklarla karşılaştıklarından, iki pençe darbesiyle kolayca ölebilecek bir insanın, koca-man bir yaratığın karşısına geçip on tur boyunca karşılıklı vuruşması beklenemez. Dolayısı ile, Gorky 17'nin daha ilk dakikalarında karşılaşacağınız ve belki çoğunuzu oyunun özenerek yapılmadığı düşüncesine itecek bu savaş modelinin aslında oyunun bir gereği olduğunu anlamanızda fayda olduğu düşüncesindeyim. Aynı bir Alien filmindeki gibi, askerlerinizi bir yandan yaratıkların saldırısından kaçırmaya çalışırken bir yandan da arkaya dönüp ateş ederek, peşinizdeki yaratıkların hızlarını kesmeye çalışmanın oyuna nasıl bir heycan kattığını ancak biraz ilerledikten sonra farkediyorsunuz. Zira, oyunda ilerledikçe, ne kadar derin bir konunun içine de girdiğinizi anlıyorsunuz.

Silahlar

Elemanlarımızın kullanabileceği pek çok silah mevcut. Standart M-16'dan, Baretta'lara, Shotgun'lara, alev makinalarına veya son çare olarak bıçaklara kadar onlarca farklı çeşit silah kullanıma hazır halde sizi bekliyor olacaktır. Ancak oyunun RPG yanı da burada devreye giriyor. Her karakterinizin belirli sağlık, deneyim, nişancılık puanları olduğu gibi her karakterinizin belirli tip silahlar üzerinde uzman olduğunu da farkedeceksiniz. Assault Gun konusunda uzman bir karakteriniz elindeki Shotgun ile karşısındaki canavarın cücüklerini 65 Hit puanı düzeyinde dürebi-











lirken, Shotgun'ı iyi tanımayan bir adamınız 15 puan hasar verebilecek ya da isabet ettiremeyecek veya daha da kötüsü silahı bozabilecektir.

Detaylı sayılabilecek envanter ekranında, silahların paylaşımını yaparken her adamınızın özelliklerine dikkat etmenizi şiddetle tavsiye ederim.

İki insan boyundaki ve muhtemelen hayatınızda hiç görmediğiniz kadar seri atış yapabilen otomatik bir silaha sahip canavarın biri karşınızda dayken mermizin tükenmesi kimseyi şaşırtmasın çünkü son derece gerilim dolu olan bu oyunda atış menzilleri ve açıları konusunda gerçekçi bir modelleme yapılmamış olsa da, mermi kullanımı konusunda her şey son derece gerçekçi. Aynı hayattaki gibi, sokaklarda durup dururken mermi bulamıyorsunuz. Üstelik, korku filminden fırlamış yaratıklar karşınıza dikilince de kalan değerli mermilerinizi ister istemez sıkıyorsunuz. Mermilerinizi ister panikle, ister planlayarak harcayın, eninde sonunda koca yaratıklara karşı bir küçük bıçakla kalıyorsunuz. Kısacası oyunun her yerinden gerilim akıyor. Kalbiniz varsa, bu oyunu kesinlikle tavsiye etmiyorum.



Overall Performans

Gorky 17 genel olarak, sürükleyici, üzerinde uğraşılan grafikleri ve sesleri ile etkileyici bir oyun. Karakter animasyonlarının yumuşaklığı hemen dikkat çekiyor. Silah ve patlama efektleri de 3D kartınızın özelliklerinden faydalanıyor. Herşeyden önce senaryosu insanı bağlayan bu oyun için gözüme batan en önemli sorunlar ise yukarıda da belirttiğim gibi, nişan açılarının kısıtlanması ile başlangıç ve ara demoların biraz baştan savma yapılmış gibi görünmesi oldu. Ama oynanmazsa ayıp olacak oyunlar listesine hiç düşünmeden dahil edilmesi gereken bir oyun olduğunu da bilmelisiniz. İyi avlar.

Cem Şancı



GORKY 17

8

Minimum	P 233, 32 RAM
Önerilen	PII 200, 32 RAM,
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.barbyl7.com

YAPIM Metropolis

DAĞITIM Topware

Kategori	Puan (1–10)
Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	8
Zorluk	7
GENEL	8

LEVEL HIT

Omikron: The Nomad Soul

Üstünüze giydiğiniz bedeni, ruhunuzu yaşatmanın bir aracı olarak görenlerden misiniz? Peki bir bilgisayar oyununa ruhunuzu verecek kadar inançlı bir oyuncu musunuz? Belki de Omikron'un beklediği kahraman, sıradan kurtarıcı sizsiniz...



Bilgisayar oyunlarında evrenler arası yolculuklara çıkmak artık alışıldık bir şey, o farklı evrenlerdeki kötü adamları üstünüze vazifeymiş gibi ortadan kaldırmak için çalışmak da öyle. Oynadığınız oyunda, sağda solda bulduğunuz nesnelerle büyük işler başarmayı da bir yenilik olarak gördüğünüzü sanmıyorum. İşte Omikron'da da aynen bunlar olacak ama bu oyun yeni ve heyecan verici bazı özelliklere sahip.

Omikron: The Nomad Soul, üzerindeki ölü toprağından sıyrılıp birdenbire atağa kalkan adventure oyun dünyasının son harikalarından biri. Oyun henüz yapım aşamasındayken bile oldukça dikkat çeken bir takım özellikleriyle merak konusu olmuştu. Bu "bir takım özellikler"in başında da David Bowie geliyor. Sahne şovlarıyla, filmleriyle, yaptığı müziklerle, tuhaf yaşantısıyla ve teknolojiye olan düşkünlüğüyle başından beri ilginç bir adam olan Bowie'nin sonunda kendini bir bilgisayar oyununda da göstereceği haberi duyulduğunda, hayranları oldukça etkilenmişti. Zaten Eidos da bunun farkında olduğu için oyunun reklamını hep David Bowie ismiyle birlikte yaptı. Bu konuya gerekirse daha sonra dönmek üzere son verip biraz da oyunun kendisinden bahsedelim, hatta en başından başlayalım. Çünkü sanırım oyunun en çarpıcı yanlarından biri girişi. Oyunu kurup yayıncısı Eidos ve geliştiricisi Quantic Dreams'in tanıtımlarını izledikten sonra birdenbire karşınızda panik halinde sizden yardım isteyen birini buluyorsunuz. Son derece ilginç bir konuşma geçiyor aranızda. Sizin bir bilgisayar oyunu oynamak için bilgisayar başına geçtiğinizi bilen adamımız, devam etmek istiyorsanız onun bedenine girmeniz gerektiğini ve karar vermek için pek de vaktiniz olmadığını anlatıyor. Oyunu her açtığınızda artık kendiniz olmaktan çıkacağınızı ve bir başka bedende, bir başka evrende, bir başka insan olarak yaşayacağınızı söylüyor. Yapacak bir şey yok, kabul edip onun bedenine giriyorsunuz ve macera başlıyor. Bu giriş sahnesinde amaçlanan şey her zamanki gibi oyuncuyu kendi dünyasından çekip oyunun bir parçası haline getirmek. Doğrusu sizi ikna etmeye çalışan Kayl karakterinin performansı da oldukça etkileyici. Bir çok oyunda oldukça yavan yöntemlerle oyuncuya "hadi len" dedirten bu durum Omikron'da iyi kotarılmış ama yine de karnınız acıktığında bilgisayar başından kalkıp buzdolabına yönelmek yerine oyundaki restoranlardan birine gitmeyi asla düşünmüyorsunuz. Kim bilir, bunun asıl sebebi belki de Omikron'un geleneksel yemeklerinin görünüşünün hiç de iştah açıcı olmamasıdır.



Evim, Güzel Evim

Başlangıçta elinizdeki tek ipucu ev adresiniz. Orada niye bulunduğunuzu pek de bilmeden tanımadığınız bir adamın hayatına onun bıraktığı yerden devam etmek üzere Omikron evreninde buluveriyorsunuz kendinizi. Filmin (hayır yanlışlık yok, izninizle ara sıra bu oyuna film demek istiyor canım) gerisini anlatmayı düşünmüyorum tabii ama sürprizlere hazırlıklı olun. Göçebe bir ruh olarak, herhangi bir oyunda asla ummayacağınız şeylerle karşılaşacaksınız. Sözgelimi şehrin sokaklarında koştururken iyi bir yaya olup yoldan geçen arabalara (Omikronlular bu tekerlekleri olmayan ve yerden yüksekte giden araçlara slider diyor, tıpkı bizim yağmurlu günlerde birbirimizin gözünü oymak için yanımızda taşıdığımız silaha şemsiye dememiz gibi... ne alakası var demeyin, hayatta her şeyin bir ismi var, iyi ya da kötü) ve motosikletlere (mutlaka onların da başka bir ismi vardır ama her şeyi bilmek zorunda değilsiniz) dikkat etmelisiniz, yoksa ciddi şekilde yaralanma ihtimaliniz var. Daha oyunun başlarında sizi şaşırtacak bir başka şey de evinizin yolunu bulduktan sonra başınıza gelecek olanlar. Gerçi ilerleyen bölümlerde bu tip sahnelere alışacaksınız ama daha önce bir bilgisayar oyununda genç bir kadın tarafından baştan çıkarılmadıysanız (akıllara hemen Lara Croft geliyorsa da buradaki durum gerçekten çok daha ciddi) biraz afallayacaksınız. Her neyse, özel hayatınız sadece sizi ilgilendirir, bu nokta üzerinde daha fazla durmuyorum.

Omikron'da yaşayacağınız ilk macerada, paralel bir evrenin kendi halinde bir şehrinde bedenini ödünç aldı-







ğınız ve Omikron İstihbarat Teşkilatı diyebileceğimiz bir kurumda çalışan kendi halinde bir memur için çalışacaksınız. Ortağıyla birlikte bir dosya üzerinde soruşturma yaparken başını belaya sokan Kayl'ın bu şartlar altında Omikron'a geri dönebilmesi mümkün değil, en azından siz onun adına ortalığı toparlayana kadar. Oyunun giriş bölümünü geçtikten sonra David Bowie'nin yüksek titreşimli müziği eşliğinde yaşadığınız şehri tanımanızı sağlayan bir video izleyeceksiniz. İlginç mimarisi, modası, gündelik hayatıyla Omikron baştan sona tanımlı bir mekan. Bu yeni hayatımda beni en çok zorlayan şeylerden biri Omikron'un kendine has yazı karakterlerine alışmak oldu. Şehirdeki tabelalar, bulduğunuz notlar, gazeteler, broşürler, bilgisayarlara kaydedilmiş bilgiler... tümü bu karakterlerle yazılmış ve anlamaktan başka çareniz yok (başlangıçta yaptığım yanlış okumalarla ilgili komik anılarım da var ama bu da benim özel hayatım, sizi ilgilendirmez). Neyse, en azından Omikron halkı paralel evrenler için de geçerliliğe sahip bir dil olan İngilizce'yi kullanıyor da bizi yeni bir dil öğrenmek zahmetinden kurtarıyor. Eminim Quantic Dreams ekibinin aklına bu da gelmiştir ama dünyada hala sağ duyulu insanlar olması güzel tabii. Aslında Omikron bizim gibi şaşkın, yabancı ve üstelik yapması gereken ciddi işleri olan biri için bir noktadan sonra sıkıcı bir şehir haline geliyor. Çünkü bir olayı çözmek için önce evin yolunu tutuyorsunuz diyelim, koştura koştura apartmana ulaştıktan sonra (koşmak zorunda değilsiniz aslında, bir Slider çevirip gitme şansınız da var ama zaman açısından nedense pek fark etmiyor bu taşıtlarla yolculuk etmek, sanırım şehirde biraz trafik sorunu var) asansöre biniyorsunuz, evde gerekli işleri yaptıktan sonra tekrar asansöre binip aşağı iniyorsunuz. Slider çağır, polis merkezine git, kimlik kontrolü yaptır, bir takım Robocop'ların kaprislerine katlan, asansöre bin, kapıları aç... derken yeni bir konuşma yapıyorsunuz ve bu sefer de anlamsızca şehrin diğer ucuna gitmeniz gerekebiliyor. Başlangıçta bunları yapmak ilginç gelebilir ama bir süre sonra rutine dönüşüyor ve asansöre binmek yerine merdivenleri zıplayarak filan çıkmak istiyorsunuz ancak böyle bir şansınız yok. Ama en başta da dediğim gibi kentli olmanın kendine has bazı zorlukları var, zaman kaybı ve yorgunluk da bunlar arasında. Caddelerde karşınıza çıkan bütün arabaların (tamam tamam, Slider'ların), motosikletlerin, hatta kadın ve erkeklerin aynı model olması da bu monotonluk hissini biraz artırıyor tabii, yoksa ben mi çok şey istiyorum?

Sürekli Kayl'dan ve onun hayatını oynarken yaşadıklarınızdan bahsettiğime bakmayın, oyunun en büyük özelliği sizin göçebe bir ruh oluşunuz ve içine girdiğiniz beden öldükten sonra size dokunan ilk kişinin bedenine ruhunuzu aktarmanız. Hatta bu ruh transferi için ille de ölmeyi beklemeniz ya da abartıp intihar etmeniz gerekmiyor. Bulacağınız büyü benzeri bazı maddelerle (tabii, adamlar bu şeyleri belki de bilimsel olarak hazırlamış, fareler üzerinde test etmiş, 10 tabletlik paketler halinde eczanelerde satıyor ve hatta kuru ve serin yerlerde saklıyorlardır ama biz ne olduklarını bilmediğimize göre büyü diyebiliriz kısaca) oyunun bazı noktalarında karşınıza çıkan ve oraya sizin için konduğunu hemen hissettiren birbirinden farklı bedenlere ruh transferi yapabilirsiniz. Yani oyundaki hayatınız boyunca polis kıyafetleri içinde dolaşıp, kimim ben diye sormak zorunda kalmayacaksınız. Hatta Kayl'la ilgili sorumluluklarınızı tamamlayıp başka bir şehre ve maceraya doğru yol alırken yeni bir bedene geçmek zorunda olacaksınız. Gittiğiniz her yer birbirinden çok ayrı karakteristik özelliklere sahip. Oyunda mimari üzerine ciddi şekilde kafa patlatıldığı belli. Yani göçebe ruhunuzu faydalı işler yapmak için kullanmak istemiyor olabilirsiniz ama sırf bu paralel evrende yapacağınız turistik bir gezi için bile bazı bedeller ödemeye değer.

Bir Hayat Var Benden Ayrı

Bütün adventure'larda olduğu gibi Omikron'da da NPC'lerle etkileşim önemli bir rol oynuyor. Hem bu konuda oyun size kolaylık da sağlamış, her önünüze çıkanı durdurup konuşmaya çalışmak yerine konuşa-



















bilecek durumda olan insanlarla karşılaşacaksınız ve genellikle onlardan bir takım bilgiler edineceksiniz. Aslında oyun boyunca istemediğiniz kadar bilgiye ulaşacağınız da bir gerçek. Bu gerçeği fark ettiğimde günlük gazeteleri, dövüş müsabakası broşürlerini, bilgisayarlarda kayıtlı bir sürü bilgiyi okumaktan vazgeçtim, siz de öyle yapın. Ama sadece oyunda böyle yapın, yoksa yaşadığınız hayatta her şeyi okumaya devam edin tabii, yanlış anlaşılmasın. Aslında size aldığınız görevi çözmek konusunda hiçbir yardımı olmasa da bu bilgilerden bazıları oyundaki hayatınıza renk katacak cinsten. Söz gelimi bir duyuru kağıdı buluyorsunuz, belli bir tarihte (Omikron'un tarih sistemine hiç girmeyi düşünmüyorum, zamanın akışı ve tarihler bizimkinden farklı. Zaten sadece bu kadarını anladım ben de) belirtilen mekanda bir konser. Hayatınızda hiç David Bowie'yi canlı izleme fırsatı bulmuş muydunuz? Omikron'da bu mümkün.

Oyunun envanter sistemi de kendine has. Omikronlu insanlar bizim gibi sırt çantası filan taşımak yerine multiplan denen ve hemen her yerde kolayca bulabileceğiniz elektronik bir aygıt kullanıyorlar. Bu bir çeşit emanetçi dükkanı. Çok banal oldu, farkındayım ama sıradan bir dünyalıya bu başka nasıl anlatılır ki? Yani yanınızda taşımayı gerekli gördüğünüz eşyalar dışında kalan ve daha sonra ihtiyaç duyabileceğiniz şeyleri bu makinaya aktarıyorsunuz ve daha sonra başka bir yerdeki makinadan o eşyayı geri alabiliyorsunuz. Girdiğiniz evlerde, alış-veriş yaptığınız yerlerde, barlarda, kısacası tüm kapalı mekanlarda bu aletten var. O yüzden eşyalarınızı buraya bırakırken tereddüt etmenize gerek yok. Ama bir yerden sonra bu aleti kullanmak da cazibesini yitirecek ve bir çeşit zaman kaybı gibi algılanacak. Bu yüzden olabildiğince çok şeyi yanınızda taşımayı tercih edeceğinizi tahmin etmek güç değil. Omikron'un bulmacalarını çözmek için dahi olmaya gerek yok, bu iyi. Ayrıca bir çok Adventure'dakinin tersine mantıksız şeyler yapmak zorunda da kalmayacaksınız. Ama anlaşılan Quantic Dreams yaptığı iş çocuk oyuncağı gibi görünmesin diye bazı şeyleri zorlamayı tercih etmiş. Sıralamanın çok da önemli olmadığı görevlerde bile işleri belli bir sıraya göre yapmak zorundasınız örneğin. Mutlaka yapılması gerektiğinden emin bile olsanız karakteriniz verdiğiniz bir komutu yerine getirmeyebilir. Çünkü ona göre henüz bunu yapmanın zamanı gelmemiştir. Sakin olun ve gerginlik yaratmayın. Hem unutmayın, bu onun oyunu ve kendini ara sıra patron gibi hissetmesine izin vermelisiniz.

Biraz Ondan Biraz Bundan

Başından beri Omikron'u sadece bir adventure oyunu gibi anlattıysak da aslında oyunda aksiyon ve hatta first-person shooter öğesi de oldukça önemli bir yer tutuyor. Yani aslında bu, türler arası bir oyun. Ortalıkta dolaştığınız, araştırma yaptığınız zamanlarda oyunu third-person perspektifiyle oynayacaksınız, insanlarla ya da nesnelerle etkileşime girdiğinizde ise oyun video moduna geçiyor ve siz konuşmaları yönlendiriyorsunuz. Dövüş sahneleri gayet heyecanlı geçiyor. Hele de dövüş ustalarından ders aldığınız bölümlerde, hiç gerilmeden dayak yemek gibisi yok. Ayrıca yaptığınız dövüşlerin zorluk derecesini ayarlamak da elinizde. Kendinizi bu konuda pek iddialı görmüyorsanız en iyisi "Easy" ayarında dövüşmek çünkü rakipleriniz son derece sağlam olacak. Gelelim Omikron'un bence en başarısız ve özensiz kısmı olan first-person shooter moduna. Belki sessiz sakin ilerleyen bir adventure içine böyle heyecanlar serpiştirilmesi ilginç bir fikir ama özellikle sıkı Shooter'cılar için bu bölümleri oynamak, portakal suyu dururken balık yağı içmek gibi (anlatabiliyorum umarım). Buradaki başarısızlığın en önemli sebeplerinden biri karakterlerin yeteneklerinin çok sınırlandırılmış olması. Çok basit bazı akrobasi numaralarından dahi yoksun birine sadece bir silah verip onlarca kişiyi öldürmesini beklemek haksızlık. Bunun dışında kullandığınız silahların çok "ucuz" şeyler olması, görsel efektlerin yok denecek kadar az kullanılması, silah hedefleme işinin anlamsızca zor olması ve bu sahnelerin çok uzun sürmesi gibi sorunlar da mevcut. Sonuçta bu görevlerin de üstesinden gelebileceksiniz ama bu size heyecandan çok sıkıntı verecek. Aslında karakterlerin yeteneksizliği sadece savaşırken değil herhangi bir engeli aşmaya çalışırken de başınızı ağrıtacak. Çok kolay görünen bazı yerlere tırmanamamak, kısa mesafelere zıplayamamak, bir düğmeye basmak için ille de özel bir konum almak gibi zorluklarla karşılaşmak insanı hayatın anlamsızlığı üzerine düşünmeye sevk ediyor.

Sonuç olarak The Nomad Soul kusursuz bir oyun değil ama Omikron evreni ve bu evrende karşımıza çıkacak olanlar büyük bir titizlikle bir araya getirilmiş. Lineer gelişen bir adventure oyunu için çok da hevesli olmayabilirsiniz, belki hayatınız boyunca David Bowie de dinlemediniz ve dinlemeyi düşünmüyorsunuz, belki bedeninizi terk edip ruhunuzu gezintiye çıkarmak bir yana, yaşadığınız şehrin dışına çıkmak bile ilginizi çekmiyor. Ama tek tek ilginizi çekebilecek özelliklerini bir yana bırakıp Omikron: The Nomad Soul'un herhangi bir oyuncu için neden iyi bir oyun olduğu sorusunun cevabı için oyunun bütünündeki uyuma bakmak gerekiyor. Grafikler, sesler, müzik, hikaye, oynanabilirlik ve sürükleyicilik gibi belirleyici özellikleri açısından baştan sona en azından ortayı tutturan oyun, zaman zaman yaptığı hoş sürprizlerle de vasatın üstünde olduğunu gösteriyor.

Ne bakıyorsunuz, hala anlamadınız mı? Oynayabilirsiniz diyorum, iyi bir oyun bu!

Loser

OMIKRON NOMAD SOUL

8

Minimum	P 233, 32 RAM
Önerilen	PII 350, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok
BİLGİ İÇİN	www.quanticdream.com
YAPIM	Quantic Dream
DAĞITIM	Ersan Games

Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	7
Zorluk	7
GENEL	8

LEVEL HIT

Age Of Wonders

Yeni bir fantastik-strateji oyununda başlarını belaya sokan şu zavallı elfleri kurtaracak bir yiğit yok mu?







"Haydi şeytani yaratıkları yenelim ve güneşin parıldayan ışıkları altında yeniden mutlu, huzurlu yaşantılarımıza, yemyeşil ovalarda kurulu, içinde çocuk ve kuş seslerinin karıştığı güzel yuvamıza geri dönelim" konulu oyunumuza hoş geldiniz. Long Sword'larınızı kuşanın çünkü sıkı bir role playing/strateji deneyimi yaşayacaksınız.

1999, fantezi ve strateji severler için muhteşem bir yıl oldu. Ardarda gelen oyunlar, daha birini bitiremeden diğerine başlamamıza neden oldu. Uzun süre beklenen Magic and Mayhem, Heroes of Might &Magic 3, Disciples: Sacred Lands gibi oyunlarla türün meraklıları kadar, fantezi oyunları ile henüz tanışmamış olanlar bile stratejinin ve fantezinin ne kadar uyumlu bir ikili olduğunu gördüler. Warhammer 40.000 serisinden çıkan iki oyunu Chaos Gate ve Rites Of



War'ı da unutmamak lazım. Kısacası bu yıl fantezi/strateji karışımı oyunlar bakımından zengin bir yıl oldu, ancak yılın son ayında bir süpriz daha patlayıverdi: Age Of Wonders.

Bütün Hikayeler Birbirine Benzer

Barış ve huzur içinde yaşayan Elf'ler, insan denilen vahşi bir ırkın saldırısı sonunda ikiye ayrılırlar. Ölen Elf Kralının iki çocuğu, yıllar içinde vahşetten kaçıp kurtulmuş Elf halkını iki ayrı fraksiyona bölerler. Meleğe benzer güzelliği ve iyilik dolu kalbi ile standart bir iyilik perisi görünümündeki prensesin peşinden giden Elfler, Keepers grubunu oluştururken, kızgın ve nefret dolu görünümü ile insanlardan babasının öcünü almaya yemin etmiş, kan davası uğruna bir dolu yol katetmeyi göze almış prensin peşinden gidenler ise Cult of Storm'u oluştururlar.

Bu iki fraksiyondan hangisini seçtiğiniz oyun tarzınızı belirleyecektir. İnsanlar ve etraflarındaki diğer ırklarla barış yapmak ve birlikte yaşamak yolunu savunan Keepers ile önüne geleni dümdüz edip, özellikle insanlara günlerini göstermek niyetindeki Cult of Storm'un hareket tarzı elbette birbirinden farklı olacaktır. Keepers, çoğunlukla barışçı yollarla, etrafında kendisine müttefikler yaratarak ilerlerken, Cult of Storm'un kampanyasını oynarken nazik olmak endişesini taşımanız gerekmeyecektir.

Ama Bütün Oyunlar Birbirine Benzemez

Benzemekten konu açılmışken, Heroes of M&M serisine değinmeden geçmek yanlış olacaktır. Bu yıl içinde serinin üçüncü oyunu ile karşımıza çıkan Heroes of Might&Magic'in genel yapısını sanırım artık herkes biliyordur. Sıra tabanlı bu strateji oyunu-

nun kahraman bul, geliştir, sağdaki soldaki madenleri, kaynakları ele geçir, şehrini geliştir, ordu topla yeni şehirler ele geçir mantığının aynısını kullanan "Disciples" yetmezmiş gibi hemen arkasından çıkan Age of Wonders'ın da HoMM serisine benzemesi insanın aklına soru işaretleri getiriyor. Acaba oyun yapımcıları, ideal strateji kalıbı olarak kendilerine HoMM serisini mi örnek almaya başladılar? Bu endişenin ne kadarının doğru ne kadarının yanlış olduğunu ilerleyen aylarda göreceğiz ancak şimdilik Age Of Wonders'ı incelerken, HoMM ile benzerliklerine değinmenin, oyunu anlatabilmek için yararlı olacağına inanıyorum.

Age of Wonders'ın kopya edilmiş kadar HoMM'a benzediğini söyledik ama bunu biraz daha açmak gerekirse AoW'ın, HoMM'in üç yıl sonraki haline benzediğini söylemek daha doğru olur. HoMM sistemine eklenen geliştirmeler o kadar harika ki, bir görevi bitirmek için saatlerce oynamanız gerekiyor ve yine de sıkılmıyorsunuz. Ya da biraz daha açıklayıcı olmak gerekirse, stratejik haritadaki öğelerden, taktik savaş haritasındaki ufak taşların oyuna etkisine kadar pek çok şey oynarken göz önünde bulundurmanız gereken detaylar haline getirilmiş.

Ne Gibi Detaylar?

Yeni başlayan bir oyuncu olduğunuzu göz önüne alıp genel olarak bir RPG veya bir starteji oyununda karşılaşabileceğiniz önemli noktalara değinerek ilerleyelim.

Keepers veya Cult of Storm taraflarından birini seçtikten sonra, hazır kahramanlardan birini mi yoksa kendi yarattığınız bir karakteri mi yönetmek istediğinizi belirliyorsunuz. Elbette, her bilinçli oyuncu gibi kendi karakterinizi yaratmak için ilgili seçeneği işaretlediğinizde karşınıza gelen ekranda karakterinizin özelliklerini belirleyebilirsiniz. Burda, kahramanınızı yüksek saldırı ve savunma gücüne sahip bir savaşçı yapabileceğiniz gibi, dağlar üzerinde hareket edebilmesini sağlayan Mountaineering gibi onlarca özelliklerden bazıları ile donatıp, her işi kırıp dökmeden yapmasını sağlamanız da mümkün olacaktır.

Yukarıdaki örnekteki dağcılık özelliği sayesinde ikinci senaryoda düşmanın arkasından gitmeyi değil de kuzeyde sıkışmış dostlarınıza yardım etmeyi seçmeniz halinde çok güçlü bir Orc şövalye birliğinin tuttuğu kuzey ticaret geçidini geçmek için yanlarındaki dağların üzerini kullanabilirsiniz. Böylece gereksiz şiddet kullanmayıp kan dökmediğiniz için, ileride ele geçireceğiniz orc şehirlerindeki halkın size karşı isyana kalkışması da daha küçük bir olasılık olacaktır.

Oyuna Giriş

Karakter yaratma işleminizi tamamlayıp oyuna başladığınızda göreceksiniz ki, bir dünya haritası üzerinde, birliklerinizi göndermek isteyeceğiniz bölgeler (yani görevleri) yeşil noktalarla belirtilmişler. Oyunun başında sadece bir seçeneğiniz var iken, oyun ilerledikçe karşınıza daha çok seçenek çıkacaktır. Örneğin yukarıda anlattığım, kuzey ticaret yolunda sıkışan dostlarınızı kurtarma görevinin alternatifi kuzeye değil de güneye, esas düşmanlarınızın peşine düşmektir. Ancak her seçimin hem yararı hem de sakıncası olacaktır. Güneye gidip kaçan düşmanlarınızı ezmek, oyun boyunca işinizi kolaylaştıracakken, kuzeyde sıkışıp yardımınıza ihtiyaç duyan Dwarf'lara yardım etmemeniz halinde ise oyunun ilerleyen bölümlerinde karşılaşacağınız Dwarf şehirlerinden ihtiyacınız olan yardımı almayı da gözden çıkarmalısınız.

Görevinizi seçtikten sonra oyunun esas kısmına başlayacaksınız. Burada dikkatinizi hemen çekeceği gibi, kahramanınızı at üzerinde şehirden şehire koşturduğunuz bu harita HoMM'a çok benziyor. Seriye tanıdık olanlar, yabancılık çekmeyecektir. Üstelik sadece grafikler değil, oyunun bu kısmının yapısı da tamamen HoMM'a benzemektedir. Şehirler, madenler, sağda solda bekleyen yaratıklar, mağaralar...

Oyunu kopya bir oyun olmaktan çıkaran ve hatta HoMM'un üç yıl sonraki hali olarak nitelendirmeme neden olan farklılıklar da var. İlk farkettiğiniz şey, kahramanların HoMM'daki kadar etkili olmadıkları. HoMM'de, içinde bir kahramanın bulunmadığı bir ordu yaratılamıyordu. AoW'da ise bu handikap yok ve bir ordunun oluşturulması için başında mutlaka bir kahraman bulunması gerekmiyor. Herhangi bir şehrinizde bir kaç askeri birlik üretip bunları oldukları gibi düşmanın üzerine sürebiliyorsunuz. Elbette bu özellik, değerli kahramanlarınızı kaybetmeden birkaç gözden çıkarılabilir birlik sayesinde zorlu bir düşman şehrindeki savunmayı yumuşatabileceğiniz anlamına geliyor.

Taktik Savaş

Bir farklılık ise taktik savaş sisteminde. HoMM'u taklit eden diğer oyun, Disciples'de, taktik savaş diye bir şey söz konusu değilken, AoW'da ise tam tersine, etkileyici bir taktik savaş sistemi kullanılmış. HoMM'un altıgenlerden oluşmuş küçük haritasında, yukarıdan aşağı dizilmiş birimlerin sayısal üstünlüklerinin önemli olduğu klasik taktik savaş sistemi yerine, X-Com'dan hatırlayacağınız, üç boyutlu, harita üzerinde izometrik dizilişte ve haritadaki her çıkıntının taktik değer taşıdığı bir savaş sistemi kurulmuş.

Kısaca şöyle bir örnek verelim. Açık arazide birbirine çok yakın duran iki düşman birliği ile karşılaştınız ve birine saldırdınız. Harita büyüyüp taktik savaş ekranı karşınıza geldiğinde öncelikle, saldırdığınız yöne göre haritada yer aldığınızı farkedeceksiniz. Ayrıca, saldırdığınız birliğe çok yakın duran düşman birliğinin de destek kuvvetleri olarak çatışmaya katıldığını göreceksiniz. Ayrıca, bir düşman şehirine değişik açılardan saldırmanızın size taktik haritada değişik







Alternatif

Heroes of M&M III

Baba oyundan. Herkes tarafından sevilerek oynanır. Sıkmaz, bunaltmaz, her an yeni sürprizlere gebedir. Taktik savaş kısmı AoW kadar gelişmiş olmasa da, oyun hala sürükleyiciliğini korumaktadır. Zaten çıkalı çok fazla olmadı.

Level Notu: 8 / 10

Disciples: Sacred Lands

Daha geçen ay açıklamış olduğum bu oyun da AoW'a benzemektedir. Disciples'den hoşlanmadıysanız, farklı taktik savaş sistemi kullanan AoW'i bir denemelisiniz. Eğer hala fikriniz değişmezse, sizin içinizdeki oyun oynama isteği bitmiş demektir. Bayanların da hemen anlayacağı gibi, bu maalesef bir yönteminiz.

Level Notu : 8 / 10

Spellcross:

Orcları, Goblinleri, Wolf Rider'ları günümüz muharebe araç gereçlerinin, özel timlerin, tanklarının, toplarının karşısına çıkartan konusu bakımından orjinal bir oyun. Çok yetişkinler tarafından yapılmış, grafikleri biraz vasatça olan ama heyecanla oynanan, sürükleyici bir oyun.

Level Notu: 7 / 10

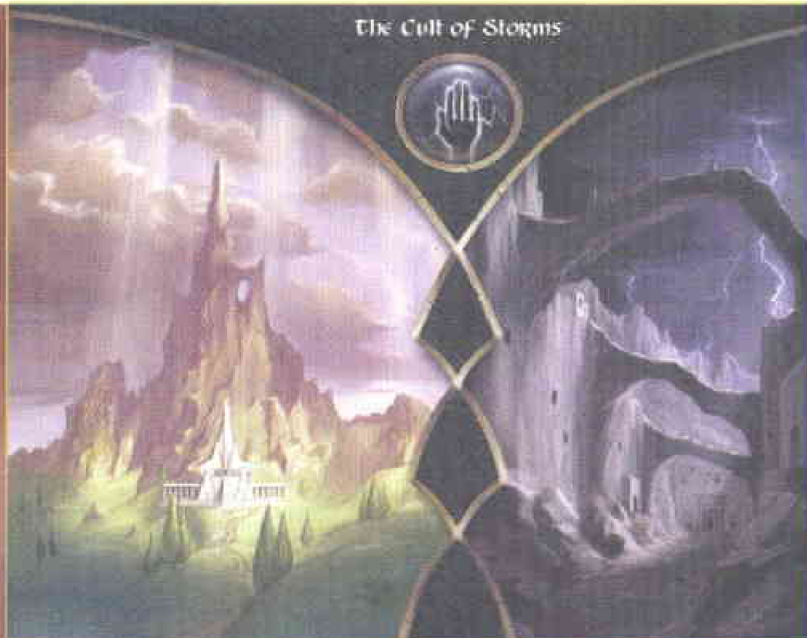


yönlerden başlama şansı doğuracağını da hatırlamalısınız.

Örneğin, stratejik haritada bir kareden fazla yer kaplayan şehirlerde, düşman birliği şehrin güneyinde konuşlanmışken sizin kuzeyden saldırmanız taktik haritada düşmanın surların kuzey kısmına yetişmesine fırsat vermeden surlarda delik açabilmeniz ve okçuların hedefi haline gelmeden değerli birliklerinizi düşman şehrinden içeri sokabilmeniz için büyük bir fırsattır.

Taktik haritadaki tek güzellik bu da değil. Her birliğinizi tek tek yönetebildiğiniz bu haritada, ağaçlar, evler, tepeler, kayalar hatta düşman askerleri veya kendi birlikleriniz bile iyi birer siper görevi görmektedir. Oklar, büyüler, sapanla atılan taşlar çoğunlukla gerçek siper alınan nesnelerin arkasına geçemiyor. Ya da tahta surlarla çevrili bir kalenin surlarına Fireball attığınızda surların yanmaya başladığını ve bir iki turn sonra artık içeri girebilmeniz için yeterli büyüklükte bir gedik açıldığını görebiliyorsunuz.

Taktik savaştaki tüm bu ayrıntılar oyunu sıradanlıktan çıkarıyor. Yeterince iyi bir planla ve yeterince iyi bir taktikle, çok güçlü düşmanları bile dize getirmenin mümkün olduğu bu sistem, oyunu sıradanlaşmaktan kurtarıyor. HoMM'un zayıf kaldığı bu taktik savaş kısmına verilen önemle AoW, kendini uzun saatler boyunca





sıkılmadan oynatıyor.

Oyun boyunca, fantastik bir dünyadaki bütün ırklarla karşılaşıyorsunuz. Orclar, Goblinler, Dwarflar, Elfler... Tam on iki ırk var oyunda ve her ırkın farklı karakterleri, farklı birlikleri, farklı taktikleri var. Oyun sırasında bu ırklardan kimisi ile düşman kimisi ile dost olarak hedefe ulaşmaya çalışmalısınız. Ancak, kiminle dost kiminle düşman olacağınız büyük oranda sizin kararınıza kalmış durumda. İyi niyetle size katılan bir Halfling şehrini daha güçlü birlikler elde edebilmek için Elf şehrine dönüştürürseniz bir sonra karşılaşacağınız Halfling şehrinde bir öncekinde olduğu kadar dostça karşılanmayacağınızı da hesaba katmalısınız.

Sonuç

Age of Wonders kolay kullanılır büyü sistemi ve oynadıkça öğrendiğiniz sürükleyici senaryosu ile benzerleri arasından sıyrılan bir strateji oyunu. Ancak şunu da eklemek lazım ki AoW, RPG oynuyormuşsunuz hissini uyandıran bir strateji. Saatler süren senaryolar sonunda bitirebileceğiniz bir senaryonun ardından, bir de diğer senaryoyu oynamayı isteyeceğinizden eminim. Yok eğer iki senaryo da sizi doyuramazsa, kolay kullanışlı senaryo editörü sayesinde kendi savaşlarınızı yaratabilirsiniz.

AoW, grafikleri, müzikleri veya diğer özellikleri bakımından aslında yeni birşey getirmiyor oyun dünyasına ancak eldekilerle de güzel bir şey yapılabileceğinin kanıtı olarak bilgisayarcıların raflarında sizi bekliyor.

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Age Of Wonders — 8

Minimum: P 166, 32 RAM
Önerilen: PII 266, 32 RAM.
3D Hızlandırıcı: Yok
Multiplay: Var
PSX Versiyonu: Yok

BİLGİ İÇİN: www.godgames.com
YAPIM: GOD Games
DAĞITIM: Take 2

	Puan (1–10)
Grafik	7
Ses/Müzik	6
Atmosfer	9
Zorluk	8
GENEL	8



FLANKER 2

Gerçekçi Bir Savaş Uçağı Simülasyonu



Nato'daki kod adı Flanker olan SU-27, şu anda göklerdeki en çevik avcı uçağıdır. Amerikan teknolojisinin giderek elektronik savaş sistemlerini öne itmesine karşın , Ruslar tasarımlarında (büyük ölçüde parasızlıktan) manevra yeteneğine ağırlık veriyorlar. En son geliştirdikleri SU-35, yukarı aşağı hareket edebilen eksos çıkışları sayesinde daha da yüksek dönüş performansı olan bir SU-27 modeli. Eğer Moskova'nın ekonomik sorunları olmasaydı Sukhoi ve Mikoyan mühendisleri, beyin kıvrımlarında gizli hangi canavarları gün ışığına çıkaracaklardı çok merak ediyorum. Sanırım oralarda bir büronun tozlu rafları arasında radara yakalanmayan bir MIG projesi sponsor bekliyordur. Flanker 2 doğu blokunun bu en sıkı kuşu SU-27 ile uçmanızı sağlayan bir simülasyon. Ayrıca kimi görevlerde onun, uçak gemisinde kullanılmak üzere tasarlanmış kardeşi SU-33'ün kokpitine de geçebiliyorsunuz.

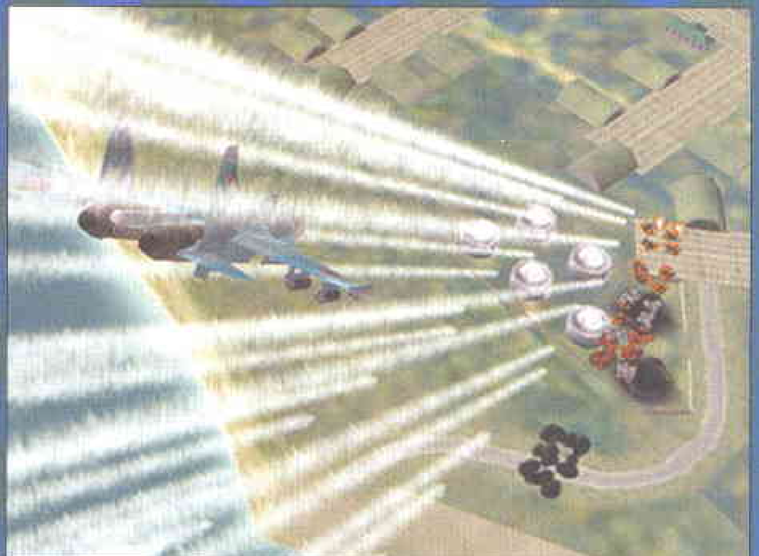
Ayıdan Post

Işin içinde uçak gemisi ve Rusya olunca görevler doğal olarak Karadeniz'de geçiyor. Senaryolarda Türkiye de önemli bir yer tutuyor. Ülkemizin Bakü-Ceyhan boru hattı gibi bir olaydan ötürü stratejik öneminin artmasıyla adımız simülasyonlarda daha sık geçer oldu (Yoksa siz Helga'lar Türk erkeklerine bayıldığı için mi bizi Avrupa Birliğine alıyorlar sanıyordunuz?) Bazı görevlerde bizim F-16'larla birlikte uçarken, bazılarında onlara karşı savaşıyorsunuz. Eğer Türk tarafını seçme olanağını verselerdi, ilk kez bir oyunda kendi ülkemiz için savaşma şansına kavuşacaktık , bu da çok ilginç olacaktı, ama böyle bir seçenek koymamış gavurlar naaparsınız? Bunun dışında görev konuları az çok mantıklı. En azından gidip insanlığın bir numaralı düşmanı (!!!) Habeşistanlıları falan vurmanız istenmiyor. Taraf ülkeler Türkiye, Amerika, Ukrayna, Rusya gibi doğru dürüst askeri gücü olan devletler. Yine de ufak tefek mantık yanlışları yok değil. Örneğin Campaign (seferberlik) seçeneğinde Türkiye, Amerika, ve Rusya, Ukrayna'ya karşı savaşıyorlar, bu arada doğuda da yine Amerika Çin'le kapışıyor gibi Üçüncü Dünya Savaşı-vari bir konu var. Böyle bir durumda işin nükleer saldırıya varacağı gerçeğini bir yana bıraksak bile, şu an Rusya Çin'e, Ukrayna ise batıya siyasi olarak daha yakın olduğu için senaryoda yanlış taraflarda görünüyorlar.

Uçuş Hissi

Oyun bütünüyle gerçekçilik kriteri üzerinde tasarlanmış. Bu durum senaryonun yanı sıra uçuş dinamikleri ve 3D motorunda da kendini gösteriyor.

Üç boyutlu bir dünyanın gerçekçi olması yalnızca güzel görünmesi demek değildir. Yeryüzünün, uçakların, yapıların, "doğru" hissi vermeleri ve gerçek yaşamdaki örnekleriyle orantılı olmalarıdır. Flanker 2 bu açıdan oldukça başarılı. 5000 feet'te süzülürken başarısız simülasyonla başarılıyı ayıran o tanımı çok zor uçuş duygusunu ve yere yakın uçarken de göstergelere bakmadan çakılmanıza ne kadar kaldığını hissettirmeyi başarıyor. Uçak modellemeleri çok ayrıntılı, yeryüzüyse fotogerçekçi bir etki verecek biçimde yaratılmış. Dağlar ve tepeler bazı oyunlardaki gibi düz bir alanın ortasında mantar gibi bitmiyor, yüzeyle yumuşak bir eğimle birleşiyor ve onun bir parçası olarak algılanıyor. Yerin bu gerçekçi görünüşünün temelinde coğrafi şekillerin Sovyet uydularından alınma ve eskiden gizli olan fotoğraflara dayanılarak oluşturulması yatıyor. Modellemelerde benim daha önce hiç bir sim'de görmediğim kadar bol sayıda çokgen kullanılmış. Buna karşın grafik hızını düşürmemek için ayrıntılı yüzey kaplamalarından kaçınmışlar. Ama kaplamalarda şekil ve resim gibi çizimler değil de çoğunlukla yeryüzü dokusu ya da uçakların kamuflaj deseni gibi dağınık dokular kullanıldığı için, siz bir kalite eksikliği hissetmiyorsunuz. Bu zekice ekonomi sayesinde oyunun grafikleri hem göze hoş görünüyor, hem de ekranda kabul edilebilir bir hızda akıyor. Yine de grafik motoru F-22 Lightning 3'ünki kadar hızlı sayılmaz. Bu da gösteriyor ki çoğu firma oyunları yaparken 3D programlama konusuna yeterli zamanı ayırmıyor. Flanker 2'de de seçtiğiniz görevdeki kalabalıklığa bağlı olarak hız önemli ölçüde düşebiliyor. Sanıyorum bunun nedeni program motorunun görüş alanı dışındaki uçakları da he-





saplaması. Neyse ki yeryüzünde hava alanlarının ve yerleşim birimlerinin çevresindeki yapılar, ancak onları görebilecek yüksekliğe indiğinizde hesaplanmaya başlanıyor. Bu yüzden yere yakın uçarken önemli bir performans kaybı söz konusu. Oyundan zevk alabilmek için en az 64 MB RAM, 300 MHz'den hızlı bir CPU, 16 MB'lık bir ekran kartı ve 250 MB harddisk boşluğunuz olmalı. 8 MB'lık bir ekran kartında da vasat bir performans alabilirsiniz. 640x480 seçeneğinde grafiklerde bozulmalar oluyor. Bunun dışında çözünürlüğü yükselttiğinizde oyun fazla yavaşlamıyor ama bu kez de RAM'iniz azsa, programın zırt pırt verileri harddiskten yüklemesini beklemek zorunda kalıyorsunuz.

Kobra Manevrası

Flanker 2'nin uçuş dinamikleri oldukça gerçekçi hazırlanmış. Tamam daha önce hiç jet kullanmadım ama sonuçta havada bir uçağı etkileyen dört kuvvet olduğunu bilirim ve bunların etkileri de doğru biçimde oyuna aktarılmış. Söz ettiğim kuvvetler motorun yarattığı itme, havanın buna ters yönde yarattığı sürtünme, kanatlardan kaynaklanan kaldırma ve karşıt yöndeki yer çekimidir. Sert dönüşler ve özellikle tırmanışlar sırasında sürtünme artarak uçağın enerjisini azaltır. Bu durumda pilot kontrolü bir süreliğine yitirir ve eğer alçaktaysa çakılma riski doğar. En mantıklısı enerjiyi ekonomik kullanmak, kontrol yitirildiğindeyse dönmek ya da burnu kaldırmak için zorlamadan, levyeyi ileri iterek durumun kendiliğinden düzelmesini beklemek, irtifa düşükse atlamaktır. Oyunda sürtünmenin kritik noktaya geldiğini bir kadın sesi (hayır nataşa değil) "Maximum Angle of Attack" diyerek belirtiyor. Dış kamera açılarından kanatlardaki hava akımını görerek de bunu anlayabilirsiniz. Çerez simülasyonlarda bu kuvvetlerin hesaplanması yüzeysel tutulur, levyeye asılıp uçağın çevikliğine göre dönersiniz, sürtünmeydi, kuvvetti kafanızı yormazsınız. Flanker 2 gibi oyunlardaysa uçarken çeşitli faktörleri hesaplamak zorundasınızdır, bu da oyunu gerçekçi ve zevkli yapar. Yoksa zaten gider uzay simülasyonu oynarım. Yine de bence uçuş modelinde eksik bir şeyler var. Çünkü bütün denemelerime karşın tam bir Kobra manevrasını gerçekleştiremedim. Bu manevra dünyada yalnız SU-27'nin yapabildiği bir dönüştür. Pilot kuyruğundaki düşmanı harcamak için önce motorun gücünü keser sonra Flanker'ının burnunu başka uçakların yapamayacağı bir hızla yukarı çevirir. Bu arada çok az bir irtifa kazancı olur ve 90 dereceden fazla dönen uçak eylemsizlik yasası yüzünden ileri hareketini sürdürürken gövdesiyle de fren yapar. Bu arada yavaşlayamayan haydut, makinalı topun tam üstünden geçerse güzel bir hedef olur, öyle olmasa bile SU düşmanın arkasına geçip insiyatifi almıştır. Bunu oyunda denediğimde burun olması gereken hızda dönmediğinden uçak fazlasıyla yükseliyordu. Yine de işe yarıyor. Dogfight'da, hızınızı 500 knotun altına düşürüp düşmanın arka yukarınıza geçmesini bekledikten sonra kobra manevrasını uygulayın. Yalnız üstünüzden geçen düşmanı vuramazsanız, yavaşlamadan ötürü kontrolü yitirmemek için hemen motorlara tam güç verin. Düşmanın işini dogfighta girmeden uzun menzilli füzelerle bitirmeye çalışın. Başarılı olamazsanız Kobra manevrasının yanı sıra hızla tırmanıp düşmanın üzerine dalma taktiğini kullanın ve ne olursa olsun kendinizi akrobasiye kaptırıp da çakılmamak için enerjinizi yüksek tutmaya çalışın. SAM'ler oyunda gereğinden fazla etkili. Hatta ne hikmetse eski, tepelerin arasından uçup sinyallerden korunma numarasını da yemiyorlar. Oyun hakkında bir kaç şey daha söylemek istiyorum. Eğitim bölümü simülasyonlarda şimdiye dek gördüğüm en öğretici tarzda hazırlanmış. Görev editöründen kendi görevlerinizi yaratabilir ya da www.flanker2.com adresinden yenilerini çekebilirsiniz. Grafiklerinin ve uçuş modelinin gerçekçiliğiyle, son zamanlardaki en iyi askeri simülasyonlardan biri. Ama yeni başlayanlar için biraz kazık olabilir. Simülasyonculara ise kesinlikle öneriyorum.

İnceleyen: Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

FLANKER 2 — 8

Minimum	P200, 32 RAM, 3D
Önerilen	PII 350, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.flanker2.com
YAPIM SSI
DAĞITIM Mindscape

Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

INTERSTATE '82

Alın 70'lerin 80'lerin araçlarını, donatın baştan aşağı her türlü ağır ve hafif silahla, uzun saçlı eskimiş kotlu ve büyük güneş gözlüklü iyi insanların kontrolüne verin, sonra da koyun ıssız ve çorak toprağın üzerine bilimum kötü adamı, küçük bir senaryo çizin ve sorun bakalım herkese: En büyük asfalt kovboyu kim?



Her soru yanıtını içinde mi gizlermiş ne... Bilemem, ama bildiğim bir şey varsa zamanında bizi epey saran Interstate '76 'nın devamının gelmiş olduğu. Hani zamanının Dallas dizisinden fırlamış tiplerle dolu arabalı kovalamacalı savaşlı bir oyunuydu da, o zamanlar arabalarla ilgili sadece yarış oyunları yapıldığından bize farklı bir soluk getirmişti. O yüzden sevmiş, bağrımıza bas... acaktık ki, oynanabilirliği biraz soğutmuştu bizi sanki (tam hatırlamıyorum, daha ayrıntılı bilgi için bkz. Level sayı 5).

İşte Activision'daki amcamlar da almışlar oyunu, bir kaç yeni özellik ekleyip mantığına hiç dokunmadan yeniden sürmüşler piyasaya.





Yolda Düşünür

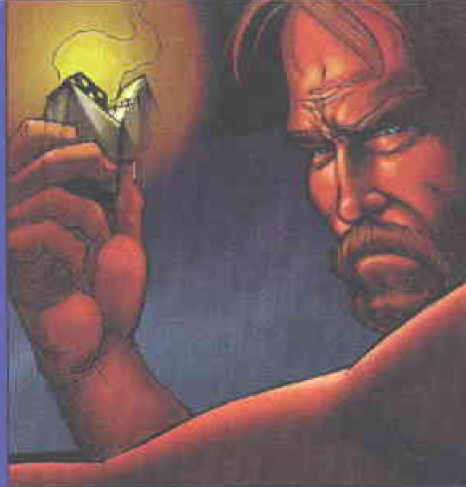
Oyuna başlayınca, demodan (oyunda toplam 40 dakikalık sinematik var) sonra karşınıza gelen ekranda tavsiyem önce Training'e kliklemeniz. Oyuna hızlıca alışmanız için buradaki iki kısa görevi oradaki şopar adamın sesini dinleyerek yapın. Böylece oyunun içinde yapabileceğiniz her şeyi yapmış olacaksınız. Şimdi isterseniz Instant Action'la sizin hazırladığınız kurallarla oyuna dalabilirsiniz. Ama siz tabii ki de New Trip diyerek sizin için özene bezene hazırlanmış konulu monulu, demolu memolu 17 güzel ve eşşekler gibi zor bölümü oynayacaksınız. Her bölümde amacınız farklı, kiminde belli bir çıkışa belli bir sürede ulaşmanız gerekirken, kiminde belli birisini arayacaksınız. Ama hemen tüm bölümlerde en az 2-3 tane ordudan çalıntı silahlarla köküne kadar donanmış araçla karşılaşacaksınız. Ve inanın pek sıcak bir karşılaşma olmayacak bu. Hızlı, çevik ve güçlü olmak gerekecek. Hem kaçacak, hem ateş edecek, hem de kovalayacaksınız. Eğer size verilen görevi başarıyla bitirirseniz oyun otomatik olarak Save ediliyor (bundan çıkartmamız gereken ne: bölümün ortasında Save falan yok!) ve aracınız için yepyeni silahlar alma fırsatı doğuyor (unutmayın ki buradaki parayı bir tek düşman öldürerek kazanabilirsiniz, görev bitirseniz bile ekstradan bir şey ödenmez). Burada aracınıza kesenize uygun silahlar, kalkanlar, özel aletler takabilir, ve aracınızın özelliklerini geliştirebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta, o kadar para verip aldığınız nesnelerin bagaja atar gibi aracınıza takamıyorsunuz. Hepsinin belli bir yeri ve büyüklüğü var (yani mesela ağır makineli tüfek için aracınızın tavanında 6 karelik boş bir yer olmalı). Bunları istediğiniz gibi yerleştirebilir, veya çıkartabilirsiniz (neyseki geri satarken her hangi bir zarara uğramıyorsunuz). Eğer aracınızın özelliklerini arttırmaya kalkarsanız (maksimum hız, hızlanma, kontrol, fren olmak üzere dört tane), silahlar için olan yerler azalacaktır, bunu da unutmayın.



Yolda Hisseder

Eğer oyun sırasında boş bir araç görürseniz ya da rakip aracın şoförünü vurmayı ba-









şarırsanız aracınızdan inip (X) diğer arabaya binebilirsiniz (böylece çaktırmadan oyunun I76'dan farklı özelliklerinden birini de verdim size). Ve daha da önemlisi unutmayın ki, o bölümü hangi araçla bitirirseniz, diğer bölüme de aynı araçla binerseniz (o yüzden eğer seçim imkanınız varsa bölüm sonunda en pahalı aksesuarlarla donanmış araca binin).

Oyuna başladığınızda sağ yukarda silahlarınızı ve özel aletlerinizi görebilirsiniz. Silahlarınızı ister "G" ile gruplayıp aynı anda kullanır, ister enter ile seçip ayrı kullanır ister de sayı tuşlarıyla tamamen birbirinden bağımsız ve seri bir şekilde ateşleyebilirsiniz. Ekranın sol yukarısında nasıl bir kalkana sahip olduğunuz ve radarınız var. Radarda noktalar belli bir menzildeki araçları, sarı nokta da o an kitlendiğiniz aracı gösterir. "F" ile dost "E" ile rakip araçlara kitlenirsiniz (unutmayın ki güdümlü füzeyi kullanmak için o hedefe önce radarda kitlenmek, sonra belli bir süre tam karşınızda görmeniz lazım. Eğer yeterli süre önünüzdeki ekranda tutmayı başarırsanız, füze sizi uyaracak, ve ateş!). Eğer alta bakarsanız, hız ve takometre çizelgeniz dışında uzun bir çizgi ve 8 lamba göreceksiniz. Şimdi, uzun çizgi sizin enerjiniz oluyor ve sarı olduğu sürece zarar kalkanlara gidiyor anlamındadır. Ama eğer yeşile gelirse sorunlar başlıyor demektir, çünkü artık aldığınız zararlar direkt aracın parçaları tarafından karşılanır. İşte o zaman lambalardan ilk 4'ü sizi uyarmaya başlar (Transmission- ne kadar sürede hızlandığınız, Engine- son süratınız, Suspension- arabanın ne kadar kontrollü olduğu ve Brakes- frenler). Bu lambalar ne kadar hızlı yanıp sönmeye başlarsa o parça o kadar ayvayı yiyor demektir. Eğer geçici bir olağanüstü bir durumla karşılaşırsanız o zaman da diğer 4 lamba yanmaya başlar. Yağ şeklinde olan yanarsa bir yağ birikintisinin üzerinden geçtiniz demektir ve aracın kontrolünü bir süre kaybederseniz; ateş şeklinde olan aracınızın yanmaya başladığını belirtir ve sönene kadar zarar almaya devam edersiniz; Radar ve Infra-Red olanları yanmaya başlarsa anlayın ki Chaff ya da Flare'leri kullanmak için en iyi zaman demektir, aksi halde roket teknolojisi konusunda bir anda epey bilgi sahibi olabilirsiniz.

Gerçek Asfalt Kovboyu

Eğer oyun hakkında son yoruma geçersek genel olarak grafikleri güzel (özellikle 1280x1024 ve 32 bit'te yanma ve duman efektleri epey etkileyici); ama arka plan çok donuk, hoş oyunun geçtiği mekan ıssız ve düz arazi ama yine de atmosferi artırmak için biraz daha hareketli olabilirdi. Efektler fena değil, müzikler ise 80'lerin müziklerini aratmayacak düzeyde (zamanının DEVO'sundan bir kaç parça var, benim hoşuma gitti). Ama sorun yine I76'dakiyle aynı: zorluk. Aslında benim kişisel fikrim bu o kadar da önemli değil, ama normal bir oyuncu için epey zorlanacağı bölümler var ve bu bölüm ortasında Save de olmadığından bu bir süre sonra çok sıkıcı olabiliyor.

Oyun hakkında size söyleyebileceğim son söz eğer zorluk size koymayacaksa, hırslıyımdır uğraşırım zorluk nedir bilmem diyorsanız ve en önemlisi sadece yarışmak dışında da bir şeyler yapmak istiyorsanız (katliam çıkarmak gibi) buyrun hoşgeldiniz Interstate'in dünyasına..

Gökhan Habiboğlu &
Batu hergünsel
valence@pmail.net &
quedrus@pmail.net



8

INTERSTATE 82

Minimum	P233, 64 RAM, 3D
Önerilen	PII 350, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	Gerekiyor (D3D, Glide)
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.activision.com

YAPIM Activision

DAĞITIM Activision

	1–10
Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	7
Zorluk	7
GENEL	8

LEVEL HIT

FLIGHT SIMULATOR 2000

Dünya Hiç Bu Kadar Gerçek Görünmemişti

Yıllar önce ilk kez Flight Simulator'u gördüğümde oyuna aşık olmuştum. Belki de bunun nedeni PC'de gördüğüm ilk ciddi oyun olmasıydı. Hiç unutmuyorum, Cessnayı hava alanına indirmeyi başarmış, ama bir sonraki uçuşta gidip Golden Gate köprüsüne çakılmıştım. Sonradan kendi PC'im olunca hep askeri simlerle ilgilendim ve her nedense bana simülasyonları sevdiren oyunun yeni versiyonlarını merak edip araştırmadım bile. Sonra geçenlerde bir gün oynadığım Fly! adındaki sivil simülasyon bana neredeyse unuttuğum bu türü yeniden hatırlattı ve beni doğru yola çevirdi. Işin iyi yanı Flight Simulator 2000'in de yurtdışında piyasaya çıktığını dolayısıyla yakında Türkiye'ye geleceğini öğrenmiştim. Bu duygusal yazıdan bir aşk romanı çıkar ama benim konuyu bağlamam gerek: Baylar bayanlar Flight Simulator 2000 alanımıza inmiş bulunuyor cümlemize hayırlı olsun. Ben görmeyeli aradan geçen 8-9 yılda oyun bayağı bir değişmiş. İlk oynadığımda sağda solda duran bir iki kutu, New York'un ünlü gökdelenlerini temsil ediyordu. Şimdi ise pek çok kent, önemli yapıları ve yeryüzü dokusuyla birlikte ayrıntılı bir biçimde gösterilebiliyor. Tabi bunun bir de bedeli var ki bu çok ağır bir bedel. Yine de ödemeye hazırsanız kendinizi oldukça hafiflemiş hissedeceksiniz. Çünkü oyunu doğru dürüst çalıştırabilmek için 128 MB RAM'e ihtiyacınız var ve bu da günümüzde oldukça hafiflemiş bir cüzdan demek. Ayrıca Flight Simulator 2000 bir Microsoft oyunu olduğu ve Microsoft'un oyunları Türkiye'de orijinal olarak bulunduğundan, gidip orijinal kutulu yasal sürümü almanız gece yattığınızda dürüst bir insan olduğunuzu bilmenin verdiği iç huzuruyla mışıl mışıl uyuyabilmeniz açısından önemli. Ayrıca bu sayede oyunun oynanışının yanı sıra uçuş dinamiği ve tekniklerini ayrıntılı biçimde anlatan bir kitaba da sahip oluyorsunuz ki b ukitap olmadan oyundan zerre kadar zevk alamazsınız, bilesiniz.



Bulut ve Fırtına

Oyunu yüklediğinizde çıkan Getting Started seçeneğini tıklayınca bir video görüntüsüyle karşılaşıyorsunuz. John ve Martha Kings adındaki sevimsiz karı-koca uçuş öğretmenleri size oyunu tanıtıyor. İkisi de 1950'lerdeki Amerikan dizilerinden fırlamış izlenimi veriyorlar. Ben başta bunun bir çeşit espiri olduğunu düşündüm ama değil. Ayrıca FS 2000'in adamın bilgisayarında da yavaş çalıştığını görmek beni sadistçe mutlu etti. Herhalde komplekse kapılmayalım diye filmi çekerken bilerek yavaş bir makina kullanmışlar. Oyuna Fly Now! seçeneği ile giriyorsunuz ve kullanacağınız uçak modelinden hava durumuna, uçacağınız coğrafyadan uçuş planına kadar her şeyi yukarıdaki menü aracılığıyla ayarlıyorsunuz. Tüm ayarlamaları yapıp uçuşa geçtiğinizde ise tam anlamıyla şok geçiriyorsunuz. Bunun nedeni grafiklerin güzelliği olabileceği gibi joystick'i her kımıldatışınızda harddiskin yükleme yapması da olabilir, seçim size kalmış. Fly!'ın grafikleri de güzeldi ama FS 2000'deki ayrıntıların yanında sönük kalıyorlar. Yer şekilleri, dağların tepelerindeki karlar, ovalardaki tarlalar, kentler hepsi o kadar gerçek görünüyor ki şu an piyasadaki hiç bir oyun grafiği MS Flight Sim'in eline su dökemez. Yere yaklaştıkça, özellikle de kent bölgelerinde durum biraz değişiyor tabi. Bina sandığınız şeylerin bazılarının üç boyutlu nesneler değil, yüzey kaplamaları olduğunu fark ediyorsunuz. Yine de yüksek yapıların hepsi nesne olarak çizilmiş ve bunlar bile bütün bir alanı kaplayacak denli çok sayıdalar. Şimdiye dek simülasyonlarda görmeye alıştığımız orasına burasına üç beş gökdelen serpiştirilmiş sanal kentlerden çok daha fazla "gerçek" bir kent duygusu uyandırıyorlar. Geceleri şehirlerin üzerinde uçarken aşağıda ışıkları ve hareket halindeki trafiği bile görüyorsunuz. Ünlü tarihi yapılar da oyuna oldukça ayrıntılı aktarılmışlar. Şimdiye kadar yapılan sivil simülasyonlarda ancak çok yükseklerde gerçeklik duygusunu kaybetmeden uçabilirdiniz. FS 2000 ise yere oldukça yaklaşmışken bile aynı hissi korumanızı sağlıyor ki bence bu simülasyon alanında bir devrim demek. Yağmurlu, fırtınalı havalarda uçma şansınız bile var. Kara bulutlar göğü kaplı-



yor, yıldırımlar düşuyor. İsterseniz hava raporunu internetten çekip, o günkü koşullarda gerçekçi bir uçuş hazırlayabiliyorsunuz. Gökteki bulutlar çok gerçekçi duruyor. Güneşli bir havada bulutların gölgeleri yeryüzüne vuruyor. Bir tek nedense deniz yüzeyinde kullanılan dokuyu tutmadım, aslında göze hoş görünüyor ama bana biraz yapmacık geldi. Sonuçta şimdiye dek yapılan hiç bir ticari simülasyonda dünyanın bu denli ayrıntılı ve gerçekçi bir modellemesini yapılamamıştır.

Concorde ve Cessna

Kullanabileceğiniz uçaklar ufak bir Cessna'dan dev bir 747'ye kadar değişiyor. Aralarında kuşkusuz en ilginci oyun kutusunun kapağına da konu olan Concorde. Bu bebekle ses hızını iki kat aşabilir ve alçaktan uçarken kulaklarını patlattığınız insanları düşünerek sadistçe kahkahalar atabilirsiniz. Ben onun yerine atmosferin üst katmanlarına dek yükselmenizi ve uzay manzarasını doya doya seyrederken fonda kardeşlik türküsü eşliğinde huzur, barış, kardeşlik gibi yitirdiğimiz değerler üzerinde düşünmenizi öneririm. Bu tür simlerde Uçakların uçuş modellerini oyuna olabildiğince aktarılmaya çalışıldığı için uçmak neredeyse gerçekteki kadar dikkat ve eğitim isteyen zor bir iştir. Gerçek hayatta uçaklar bazı oyunlardaki gibi öyle Joystick'i her çektiğiniz yere anında dönemezler, onları mahkum eden fizik kuralları vardır. Ve bu fizik kuralları hep "fazla enerji harcama, fazla enerji harcama" diye bağırırlar. Hızdan kaynaklanan enerjinizi keskin dönüşler sırasında oluşan sürtünme kuvvetine ya da dik tırmanışlar sırasında yer çekimine yedirirseniz, hele bir de alçaktaysanız, uçuş kariyerinize anca melek olup kanatlanarak devam edebilirsiniz. Uçak üzerindeki denetiminizi yitirmemek için sabırlı olun. Ufak dönüşler ve hafif tırmanışlarla manevra yapın. Fazla döndüğünüzde zamanında ters yöne yatıp denge sağlayın. Kontrolü kaybettiğinizde yükselmeye çalışmak aptallık olur. Genelde zaten itiş gücü azaldığı için denetim yitirilir, neyle yükseleceksiniz? Onun yerine burnu aşağı çevirip dalarak hız kazanmaya çalışırsanız uçağınızı daha çabuk kurtarırsınız. Jetler daha fazla itiş gücüne sahip olduklarından pırpırlara göre daha rahat tırmanabilir ve daha az stall tehlikesi yaşarlar, buna karşın alçaktayken stall olduklarında kontrolü geri alana dek kesin çakılırlar ve daha geniş açılarda dönüş yapmak zorundadırlar. Yine de bence kontrolleri daha rahattır. Pırpırlarla uçarken enerjinizi korumaya maksimum çaba harcamalısınız. Bu tür oyunların en zevkli yanı köprü altından uçmak türü akrobasiler yapmaktır herkese tavsiye ederim. Herhalde en çok zorlanacağınız kısım uçağı indirmek olacaktır, bol bol deneyin.



Köylüler ve Soylular

Yazının başında da belirttiğim gibi her şeyin bir bedeli vardır. Flight Simulator 2000 de bütün bu üstünlüklerinin bedelini, sistem kaynaklarını acımasızca yiyerek alıyor. Ben 64 MB'da korkunç yavaş bir performans yaşadım. Öyle ki bir an uçak simülasyonu mu oynuyorum, kağnı simülasyonu mu oynuyorum tereddüte düştüm. Sağ olsun annem geldi iki tokat çaktı da düzeldim, şimdi iyiyim. Aslında normalde grafikler akıcı sayılırdı ama uçağın burnunu 2 derece sağa çevirsem harddisk takır takır yüklemeye başlıyordu. Bundan da anlaşılacağı gibi oyun tam bir RAM canavarı. Bir de düşünün ben 640x480'de oynadım, yüksek çözünürlüklerde ne olur bilemiyorum. Harddisk yüklemelerini saymazsak (saymamak mümkün değil ama) aslında grafik motoru hızlı. Orta düzey bir işlemci ve grafik kartı çoğu uçuşta işinizi görür. Yine de örneğin şehirde gökdelenlerin arasında uçarken meydana gelebilecek bir poligon enflasyonu gibi durumlardan sizi ancak ışık hızında bir CPU ve son teknoloji bir görüntü çipi kurtarabilir. FS 2000'in kitapçığında oyunun 32 MB RAM ve 166 MHz bir CPU'da çalışacağı yazıyor. Hmmm... ilginç bir işkence yöntemi. Bunu yazanın üzerinde denemek isterdim. Sonuçta oyunun adın-

Alternatif

Fly!

FS 2000'in sıkı rakiplerinden biri. Oynanabilirlik gerçekçilik ve atmosfer açısından kapışırlar ama grafikte ona yaklaşamaz bile. Yine de grafikleri güzel ve en büyük avantajı orta seviye sistemlerde iyi performans veriyor

Level Notu: 8 / 10



daki 2000 sayısı aslında her şeyi açıklıyor. Microsoft bu simülasyonu şu anda var olan sistemler için değil önümzdeki yıl içinde standart olacak konfigürasyonlar için tasarlamış ve büyük olasılıkla en azından birbuçuk iki yıl yeni sürümünü çıkartmayacak. Oyunun standart sürümü dışında bir de profesyonel sürümü var. Bu sürümde ek bir CD, King Air 350, Mooney Bravo gibi fazladan iki uçak, Boston ,Seattle, Washington, Berlin, Tokyo, Roma gibi dünyanın ve Amerikanın bazı önemli kentlerinin üstünde uçma imkanı ile kendi uçak modellerinizi yaratabileceğiniz bir







editör bulunuyor. Standart FS 2000'in, FS 2000 PRO ile yukarıda saydıklarım dışında temelde aynı içeriği taşıması nedeniyle o sürümü alan oyuncular çok şey yitirmemiş olacaklar, buna karşın profesyonel sürümü alanlar ise bir kaç hoş yenilikten yararlanabilecekler. Flight Simulator 2000 bugünün değil gelecek yılın oyunu ve bize nereye gittiğimizi gösteriyor. Şimdiye dek dünyayı bu kadar ayrıntılı modelleyen bir bilgisayar oyunu yapılmamıştı. Simülasyonlarda bir devrim yaptığı bile söylenebilir. Tam bir HİT. Yalnız baştan uyarayım sıkı bir makineniz ve bol RAM'iniz yoksa bir süre sürünceksiniz demektir. Belki de bu oyun sizi upgrade'e ikna eder (beni nerdeyse ediyordu). Yine de terfi için yılbaşından sonra fiyatların düşmesini beklemenizi öneririm.



FLIGHT SIMULATOR 2000

8

Minimum	P 166, 32 RAM, 3D
Önerilen	PII 450, 128 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.microsoft.com
YAPIM Microsoft
DAĞITIM Microsoft Türkiye

Grafik	9
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	8
GENEL	8

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

DEMOLITION RACER

Yarış bağımlılıktır. İnsanın ruhunu alır, uzaklara asfaltın atomları arasına götürür.



İnsanlar sadece arkanızdaki hava akımına şahitlik yaparlar.Gaz pedalı beyninizin kıvrımlarından çıkmıyorken etrafınızdaki diğer dört tekerleklilerin arka aynanızdaki izdüşümünün mikroskobik boyutlara ulaşmasından duyduğunuz zevki hiç bir yerden alamadığınızı farkedersiniz. Tüm bunların arasına koyu harflerle şiddeti işlerseniz elinizin altındaki artık basit bir yarış olmakla yetinmez, aynı anda kanlı bir savaşa dönüşür..

Direksiyonun Arkasında

Adından belli, çok söze gerek yok. Carmageddon vari bir yarış-savaş oyunu. Oyunun ana felsefesine göre yarışı en erken bitirecek ve aynı anda da rakiplerinize en fazla zararı vermiş olacaksınız. Önemli olan ikisini en iyi ve dengeli şekilde ayarlamak. Eğer yarışı birinci bitirir ve sadece 100 puan falan alırsanız, hiç bir anlamı olmaz; aynı şey yarışı 10. bitirip 500 puan alanlar için de geçerli. Çünkü yarış sonunda kaçıncı olduğunuza göre puanınız belli bir katsayıyla çarpılır (1.ler için 25, 2.ler için 20, 3.ler için 15 vs.) ve son durumunuz belirlenir. İyi hoş da nasıl puan alıcaksınız? Tabii ki diğer araçlara maksimum zarar vererek. Bir araca ne kadar hızlı girerseniz o kadar çok puan alırsınız. Sonracıma, mesela bir araca spin attırır veya duvara vurmasını sağlarsanız da ekstradan puan alırsınız; ya da zaten haşat olmuş bir araca son vuruşu yapıp tamamen yok ederseniz de epey puan alabilirsiniz (önemli taktik: en kısa yoldan hayvansı puanlar kazanmak için, bir şekilde rampaları kullanarak kısa uçuşlarla herhangi bir aracın tam tepesine binin. Böylece enerjisi ne olursa olsun, o araca hurdalığın yolu gözükecek ve siz de 3 yarışta toplayamayacağınız kadar puan alacaksınız). Yolların kenarında bulacağınız hedef şeklindeki sandıklar da size bedavadan puan verir (tabii ki yol kenarında bulacaklarınız bu kadar değil; TNT yazanlar aracınıza dinamitin gücünü tattırırken, İngiliz anahtarı şeklinde olanlar aracınızı kısmen tamir eder (ki bazı bölümlerde bunu bulmadan yarışı bitirmeniz pek mümkün olmayacak) ve kalkan şeklinde olanlar kısa birsüre hiç zarar almamanızı sağlar).

Çılgınlığın Ötesinde

Oyuna girdiğinizde bir sürü seçeneğiniz olduğunu göreceksiniz, ama hemen farkedeceksiniz ki oyunu yapan arkadaşlar bizim daha fazla uğraşıp oyundan zevk almamız için çoğu oyun modunu, araba modelini ve yarış pistini kapalı tutmuşlar. Ancak Demolition League'e girip başarılı olmanıza göre yeni mekanlar ve araçlar emrinize amade olacaktır. Hangileri mi?

Rookie League : 4 ayrı pistte yarışacaksınız; amaç her birinde ilk beşe girmek. Açtıkları:

Semi Pro League

Chase Mod : Bu modda aracınız diğer yarış oyunları gibi sadece yarışı en kısa sürede bitirmek. Her türlü çarpışmadan kaçıp son sürat gidin)

Renegade : Hızı, hızlanması ve kontrolü epey iyi, zırhı orta düzeyde bir araç

Mantis: Hızlanması çok iyi, hızı iyi, zırh ve kontrol orta düzeyde bir araç.

Lyon Stadium : pist

Semi Pro League : Toplam 6 pistte ilk üçe girmeniz gerekmekte. Bitirebilirseniz açtıkları:

Pro League

Chicken Mod : Bu modda diğer arabalarla aynı yolda gitmek zorunda değilsiniz. Diğer araçları yavaşlatmak için elinizden geleni yapın, ama aracınızı da yarış sonuna kadar koruyun.

Predator : Zırhı ortanın altında, geri kalan tüm özellikleri olabileceğinin en iyisi desem.

Pelton Stadium, Meltdown, Dunham Quarry, Scrap Heap: hepsi pist.

Pro League : 8 ayrı pistin her birinde birinci olmak epey zor olacak. Yenilik olarak **Endurance League.**

Redneck Raceway, Chemical Plant, Go Kart Carnage : bunlar da başka pistler.

Endurance League: 16 tane pistte ölümüne bir yarış, hepsinde birinci olmanız şart. Karşılığında kazanacaklarınız:

Vandal : Zırh bakımından tanktan farksız olan bu arabanın sadece kontrolü biraz düşük. Lasında bir minibüs!

Reverse Tracks: Bu da pistlerin tersten yönünüşü.

Arena League : Üç ayrı arenada birinci olmak için savaşacaksınız. Savaşacaksınız diyorum, çünkü yarış falan yok! Bir stadyumda hepiniz karala girele birbirine dalacaksınız. Son ayakta kalan kazanır. Ödülünüz ise:

Suicide Mod: İşte oyunun en ilginç modu. Amaç en kısa sürede kendinize en çok zararı vermek. İlk arabasını parçalayan kazanır.

Widowmaker: Zırhı Vandal'dan biraz düşük, onun haricinde onla tamamen aynı.

Oyun genel olarak iyi, ama ileriki bölümlerde liglerde falan birinci olmak oldukça zorlaşıyor. Aslında düz yarışmaktan sıkılanlar için tam bir ilaç da olabilir. Oyunun müzikleri doğal olarak metal dünyasından seçilmiş, başarılı da olmuş. Oynanabilirlik çok rahat ve kolay. Son bir yorum yapmak gerekirse: Şiddet zararlıdır (hö?)

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel







Demolition Racer

7

Minimum	P166, 32 MB RAM, 3D
Önerilen	P266, 32 MB RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Çıkacak

BİLGİ İÇİN www.infogames.net
YAPIM Pitbull Syndicate
DAĞITIM Infogames

	1–10
Grafik	7
Ses/Müzik	8
Atmosfer	7
Zorluk	7
GENEL	7

LEVEL HIT

Indiana Jones and the Infernal Machine

20. Yüzyılın son günlerinde oyun piyasası çok hareketli. Bu rekabet piyasaya çıkan oyunlara kalite getirmesinin haricinde seçim yapmak zorunda kalan oyunseverleri de çok zor durumda bırakıyor.

Aralık ayı içerisinde hemen hemen aynı zamanda piyasaya çıkan Tomb Raider, The Last Revelation ve Indiana Jones and the Infernal Machine, 3D Action türünü sevenlerin uykusunu kaçıracak nitelikteler. 3D Action'ın başlangıç noktası olarak nitelendirilebilecek olan Tomb Raider serisinin, The Last Revelation ile sona ermesi bekleniyor. Sona erse hiç de fena olmaz. Dile kolay son iki senedir yılbaşını kabus görerek geçirdim. Ama daha da kötüsü bunları uyanıkken görmemdi. Tomb Raider oynadığım sürece, "Bu konu bu mekanlar aslında tam Indiana Jones'a göre" düşüncesini kafamdan hiç atamamıştım. Sanırım oralarda bir yerlerde benimle aynı fikirde olan insanlar var ve bunun sonucunda da Indiana Jones and the Infernal Machine oynama şansına sahip oldum. Sanırım bu ay bir tarihe tanık olacağız: Tomb Raider serisinin 20. yy'da kalması ve onun boşalttığı tahta Indiana Jones'un kurulması. Bu yazı boyunca Indiana Jones'un konusu, getirdikleri, oynanışı konusuna değinirken ara ara Tomb Raider 4 ile karşılaştırmalar da yapacağım. Aslına bakarsanız Indiana Jones ve Lara oldukça iyi bir ikili oluşturabilirlerdi.



Indiana Jones and the Infernal Machine'ın hikayesi 1947 yılında geçiyor. Naziler'in yenilmesi ile beraber soğuk savaş başlamıştır ve Sovyet ajanları Babil'in efsanevi kulesinin peşine düşmüşlerdir. Burada bulunan bir makinenin bir paralel bir boyuta açılan bir kapı olduğu sanılmaktadır. Bu kapı kullanıldığı zaman öldürücü bir güç açığa çıkacak ve güç dengesini batının elinden alıcaktır. Tahmin edin bakalım bunu sadece kim engelleyebilir? Tabii ki Dr. Henry Indiana Jones.

Oyun CIA'in Indy'i eski bir arkadaşı olan Sophia Hapgood vasıtasıyla Gennadi Volodnikov'a karşı uyarması ile başlıyor. Bir Sovyet fizikçisi olan Gennadi Volodnikov, Babil kulesinde bulunan ve paralel boyuta bir kapı açan Aetherium adlı efsnevi makinenin peşine düşmüştür. Volodnikov ve komunist yardımcıları bu makineyi çalıştırabilmek için daha önce gerekli parçaları bulmak zorundadırlar. İşte bu parçalar da dünya üzerindeki çeşitli noktalara yayılmış durumdalar. Zaten böyle olmasaydı, oyun da pek zevkli olmazdı.

17 bölümden oluşan ve 3D Action Adventure tarzında olan bu oyun, Babil yıkıntılarından Nubian krallığının labirentlerine kadar dünya üzerindeki bir çok ekzotik mekanda geçiyor. Bu bölümlerde 3D Action'ın tüm nimetlerinden faydalanarak size verilen görevleri zaman zaman karşılacağınız dostlarınızın yardımıyla yerine getirmeniz gerekli. Ruslar'dan bir adım önde olmak için genelde mekanik üzerine kurulu olan bulmacaların çözülmesi gerekiyor. Bu bulmacalar yapılar içinde bazen o kadar geniş olabiliyorki nereden başladığını, nerede bittiğini ve hatta neler yaptığınızı karıştırmak çok kolay olabiliyor. Bunun için nerelerden geçtiğinizi işaretleyebilirsiniz. Çeşitli böcekler, düşman robotları, esrarengiz yaratıklar ve yaklaşık olarak kızıl ordunun yarısı sizin işinizi daha da zorlaştırmak için Dr. Jones'u bekliyorlar. Ve tabii ki ayrı Lara gibi Indy'nin de hayvanlarla anlaşabildiği pek söylenemez.



Dostu Düşmanı Bilelim, Ona Göre Davranalım

Babilin uzun süredir ölü olan tanrısı Marduk'u uyandırmayı amaçlayan Rus'ların, önce Marduk'un bulunduğu boyutla bizim boyutumuz arasındaki kapıyı açıcak olan Makine'nin parçalarını bulmak zorundalar. Bu Makine'nin parçalarını koruma altında tutan çok kuvvetli gardivanlar var. Bunların görevi siz dahil, o parçaya yaklaşmaya çalışan herkesi ortadan kaldırmaktır. Nitekim ortalıkta dağınık olarak bulunan iskeletler bunu

doğrular nitelikte.

Ice Guardian: Bu buzlu yaşam birimi Shambala tapınağında saklanan Urgon'ın parçasını koruyor ve bunun için küçük buz oklar kullanıyor.

Lava Guardian: Palawan manastırında yaşayan bir ateş gölü içerisinde yaşayan Lava Guardian, lav savaşçıları ile Taklit'in parçasını koruma altında tutuyor.

Quetzalquatl: Olmec vadisinde yaşayan dev yılan Quetzalquatl Azerim'in parçasını koruyor.

Robot Guardian: Nub'ın Mısır'daki kabride yaşayan bronz dev, Nub'ın parçasını koruyor.

Ethereal Madruk: Indy evine dönmeden önce iki farklı Marduk'u da mağlup etmek zorunda.

Bunlar haricinde Indy maceraları esnasında komünist askerler, yırtıcı vahşi hayvanlar, yılan, akrep ve böcek gibi zehirli hayvanlar ve dış dünyadan gelen bir grup düşman ile de kapışmak zorunda.

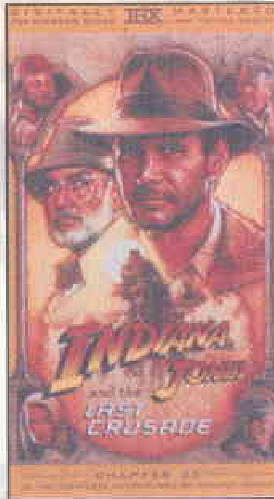


Zafere Giden Yolda Her Araç Kullanılır

Kontroller oldukça rahat olan Infernal Machine de Dr. Jones'u yönlendirmek için klavye, fare, Gamepad/Joystick kullanılabiliyor. Oldukça geniş bir klavye ortüsüne sahip olan oyunda, 3D Action tarzı oyunlarda sık kullanılan ve artık neredeyse standart haline gelen tuşlar mevcut. Eğer bu türe aşinaysanız, oyuna alışmakta çok zorlanacağınızı zannetmem. 3D Action'ın tüm nimetlerinden faydalanan Indy koşabiliyor, çömelebiliyor, her yöne takla atabiliyor, ileri-geri zıplayabiliyor, merdivene çıkabiliyor, duvara tutunabiliyor, kırbacını kullanarak ulaşılması güç alanlara ulaşabiliyor, yüzebiliyor, dalabiliyor, su altında silah kullanabiliyor. Oyunun ilk bölümü zaten Dr. Jones ile tanışılması için hazırlanmış. Bu bolumde hareketler ve yapabilecekleri ile ilgili her türlü sorunuza yanıt bulabilirsiniz. Bunlar haricinde Indy'nin oldukça geniş bir silah koleksiyonu var. Ayrıca jeep ve maden aracı kullanabilen Indy, rafting de yapabiliyor.

Ses konusunda söylenebilecek çok fazla bir şey yok. Müziklerde John Williams yine döktürmüş ama özellikle ortamların müziklerle pek de uyumlu olduğunu söyleyemem. Bunun haricinde silah efektleri oldukça iyi kullanılmış. Genel olarak bakıldığında ise her şey olması gerektiği gibi denebilir.

İşte sıra geldi oyunun en can alıcı noktasına yani grafiklerine: Lucas Arts bu oyunda da Jedi Knight ile aynı 3D Engine'ı kullanmış. Her ne kadar düzel-





Beyaz Perdede Indiana Jones



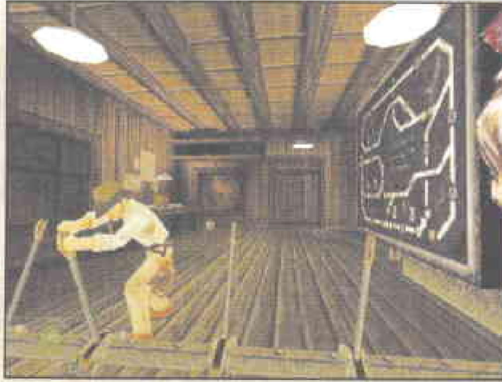
Steven Spielberg'in yarattığı ve 20. yy'a damga vuran Indiana Jones karakteri onu canlandıran Harrison Ford ile beraber anılıyor. Zaten bu 1990'lı yıllarda çekilen Genç Indiana Jones isimli dizi Türkiye'de de yayınlanmış ve beklenen ilgiyi görmemişti. Doğruyu söylemek gerekirse bu diziyi ben de merakla beklemiştim. Atalarımız doğruyu söylemiş ama "misafir umduğunu değil bulduğunu yermiş". Dr. Jones'u Indiana Jones yapan filmlere şöyle bir göz atalım isterseniz.

1981 yılında çekilen ve serinin ilk filmi olan Radiers of the Ark, 1936 Güney Amerika'sında geçiyor. Raiders of the Lost Ark Indiana Jones'un Fertility'nin altın heykelini bulunduğu tapınaktan alırken başından geçen olaylar (Ünlü yuvarlanan kaya sahnesi) ile başlıyor. Arkeoloji profesörü olduğu üniversiteye gelen iki görevli tarafından, Hitler'in saplantısı haline gelen The Ark of The Covenant hakkında bilgilendirilir. Sahibine sınırsız güç veren Ark'ı Naziler'den önce bulmak ise Dr. Jones'a göre bir iştir.

The Temple of the Doom (1984)'un hikayesi ise Shangai'da başlıyor ve Hindistan'da sona eriyor. Çin mafyasından kaçan Jones ve arkadaşları (Short Round ve Willie Scott) kendilerini Hindistan'da bir köyde bulurlar. Buradaki çocukların ve köye bereket getirdiğine inanılan Sankara taşlarının çalındığını öğrenen Dr. Jones yine rahat duramaz ve kendini inanılmaz maceraların ortasında bulur. Bu filmin özellikle yemek (tatlı olarak maymun beyni vardı), binlerce böceğin kullanıldığı ve ayin sahneleri ile benim için önemli bir yeri vardır.

Eğer genç Indiana Jones sayılmazsa (ki bence sayılmaz) dizinin son filmi olan The Last Crusade (1989) Indiana Jones'un küçüklüğünden bir alıntı (sanırım ben bunu TR4'den hatırlıyorum) ile başlıyor. Bir grup avcı Cross of Coronado'yu bulur ve Indy bunu onlardan çalarak bir müzeye götürür. Hayatı boyunca aradığı bu elişini çalınması sonrasında tekrar aramaya başlayan Indy artık yaşlanmıştır. Ağlarını ören kader Indiana Jones'u tekrar Naziler'le karşılaştır hatta bununla da kalmaz Indy'nin artık bir efsane olmasını da sağlar.

Genç Indiana Jones'u ipleyen yok. Onun biraz daha tecrübe kazanması gerekiyor sanırım.





tilmiş ve geliştirilmiş olsa da Unreal, LithTech ve Quake 3 Engine'ları ile boy ölçüşemez. Ayrıca çok az göz atabildiğim kadarıyla TR4'de bu konuda Infernal Machine'den çok daha önde. Ne de olsa adamlar tecrübeliler. Lara'ya göre çok daha kaba hareketlere sahip olan Indy'de Tomb Raider'a kıyasla çok daha az grafik hatası mevcut. Ayrıca TNT2 Geforce desteği olması da Infernal Machine'in bir başka güzelliği.



Son olarak oyun geneline bakıldığı zaman çok az hata mevcut ve sorunsuz olarak çalıştığı söylenebilir. Tomb Raider'a kıyasla biraz daha zor bulmacaları olan Infernal Machine'de animasyon açısından TR'nin gerisinde kalmış durumda. Artık TR'den sıkıldıysanız ve kendinize yeni bir uğraş arıyorsanız, Indiana Jones: Infernal Machine isteklerinizi karşılayacaktır. Eğer bu türdeki oyunlarda ustayım diyorsanız, Indiana Jones: Infernal Machine'i mutlaka denemelisiniz.

Phantom

Indiana Jones Oyun Tarihine Bir Bakış

Indiana Jones, beyaz perdede sergilediği macera dolu kişiliği ve elde ettiği başarı ile bilgisayar monitörlerimizde de bol bol yer edinmeyi hak eden başarılı bir karakterdir. PC kullanmaya başlamam (Ne güzel günlerdi o günler, yaşlandık artık mirim) ile beraber oynadığım ilk Adventure olan Indiana Jones: Fate Of Atlantis oyun tarihinde önemli bir yere sahiptir. Indiana Jones karakterini kullanan bu oyunları daha yakından tanımak için tarihte bir gezintiye çıkalım:

Indiana Jones: Desktop Adventure bu gezintideki ilk durağımız. 1930'ların Meksika'sında geçen bu oyun çeşitli karakterler, farklı sonuçları olan bir çok bulmacadan oluşan mini adventure olarak nitelendirilebilir. Bu oyunda gizli Meksika hazinelerinin bulunması gerekiyor ve her bölüm yaklaşık olarak bir saat sürüyor.

Indina Jones and the Last Crusade: Bir Grafik Adventure olan bu oyun 1938 Avrupa'sında geçiyor. The Lost Ark'ın devamı olarak nitelendirilebilecek olan oyunda Adolph Hitler, Holy Grail ile dünyanın en kudretli insanlarından biri halini almıştır. Onun karşısında durabilecek bir kaç cesur insandan biri de Indiana Jones'tur ve bu sefer babası da yanındadır. Etrafı naziler, paralı askerler, casuslar ve hainler ile çevriliyken Dr. Jones'un işi bayağı zor.

Indiana Jones and The Fate of Atlantis: Şapkasını ve kırbacını alan Indiana Jones bu oyunda belki de en önemli maceralarından birine atılıyor. İkinci dünya savaşı arifesinde Naziler, atom bombasından çok daha kuvvetli olan bir silah üzerinde çalışmaktadırlar ve sadece Dr. Jones Atlantis'teki ölümcül sırrı Nazi'lerden önce su yüzüne çıkartabilir.

Indiana Jones and The Revenge of the Ancients: Popüler olan Lucasfilm oyunlarından çok daha önce 1987 yılında Angelsoft tarafından geliştirilen ve Minsdcape tarafından yayınlanan bu oyun, lisanslı olan ilk Indiana Jones oyunudur. Text Adventure türünde olan bu oyun zamanın diğer oyunları ile hemen hemen aynı yapıdaydı.

INDIANA JONES — 8

Minimum: P 200, 32 RAM, 3 D
Önerilen: PII 233, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı: D3D
Multiplay: Yok
PSX Versiyonu: Yok

BİLGİ İÇİN www.lucasarts.com
YAPIM lucasarts
DAĞITIM Ersan Games

Kategori	Puan (1–10)
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	9
Zorluk	8
GENEL	8



THIEF GOLD

Dünyayı usta bir hırsızın gözünden görmek...

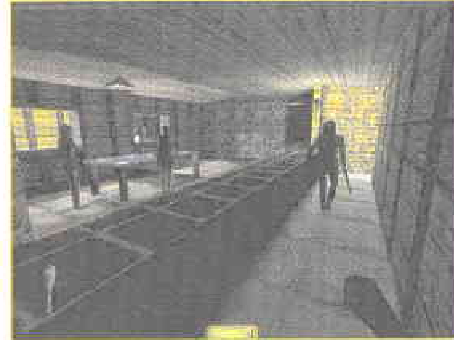
Thief piyasaya çıkalı bir hayli zaman geçti, ancak hâlâ ona rakip olabilecek bir oyunun yapıldığını söylemek mümkün değil. Bu oyun herkesin Quake kopyası oyunlar yaptığı, piyasanın hiçbir özelliği olmayan FPS'lerle dolup tıkandığı bir zamanda çıkmıştı, çıkar çıkmaz da adeta bir devrim yapmıştı. Bu tarz her oyunda olduğu gibi elinize bir sürü silah alıp birbiri ardına dizilmiş haritalardaki aptal yaratıkları temizlemek yerine, dünyaya bir hırsızın gözünden bakıyor ve hayatta kalmaya çalışıyordunuz. Doğrusu çoğu FRP tarzı oyunda bir hırsızın açıktan açığa dövüşlerde pek fazla şansı yoktur. Bir hırsız gölgeleri ve sessizliği kullanmayı, kapıları gizlice açmayı, düşmana arkadan yaklaşıp sırtından vurmayı iyi becerir, ve oyunu bu şekilde oynamak zorundadır. İşte Thief oyuncuyu alışılmış FPS atmosferinden koparıp alıyor, sağ kalmak için gölgelere gizlenmesi ve kulaklarını dört açması gereken bir dünyanın ortasına atıyordu.

Gölgeler, en iyi dostlarım...

Garrett iyi bir hırsızdır, ancak yaşadığı "şehir" çok ilginç güç çekişmelerine sahne olmaktadır. Kontrolü ellerinde bulunduran Hammerite tarikatı, herşeyin dengede kalması için uğraşan Keeper ajanları ve insandan doğaya hükmetmesinin intikamını almak isteyen Trickster adlı bir iblis. Garrett tüm bu kavgadan habersizdir, ve tüm istediği de ceplerini biraz olsun doldurabileceği verimli "avlar" bulabilmektir. Ancak olaylar onu savaşın tam ortasına sürükler, ve sonuçta adamımız büyük bedeller ödemek zorunda kalacaktır. Ancak burada normal bir FPS ortamı bulmayı beklemeyin, herşeyden önce etraf malzeme kaynamıyor, Garrett göreve çıkmadan bir önceki "işinde" kazandıklarını harcayarak envanterini doldurmak zorunda. Etrafta çalınabilecek birşeyler her zaman var tabii, ancak saklanmanız gereken bolca düşman da mevcut. Bunlar aptal yaratıklar değiller, genelde sizi görmeleri ya da sesinizi duymaları tüm bölüm boyunca ensenizden ayrılmamalarına yetiyor, sizi arıyor ve bulduklarında da genellikle canınıza okuyorlar. O yüzden gizlilik çok önemli, tabii sağ kalmak istiyorsanız.

Yeni olan ne?

Thief bir hayli zamandır piyasada olan bir oyun, bu yüzden herhalde daha fazla anlatmaya da pek gerek yok. Ancak burada tanıttığım oyunun Gold versiyonu, yani biraz elden geçirilmiş ve yeni görevler eklenmiş hali. Oyun bu en son haliyle nispeten hızlı ve sorunsuz çalışıyor, tabii ki ilk versiyonlarda olan hatalar yamanmış. Bunun dışında üç yeni görev daha eklenmiş, oyunun nispeten ilerleyen kısımlarında çıkan bu görevler normalden biraz daha zor denebilir. Bunun dışında oyunda pek fazla yenilik yok, ses efektleri ve oyun atmosferinin gerçekten rakipsiz olduğunu söylemek gerek. Ancak özellikle grafikler artık çok belirgin bir şekilde ilkel kalıyorlar. Düşük poligonlu karakterler ve hantal sayılabilecek animasyonlar göze pek hoş görünmüyor. Ancak Thief 2 çok daha gelişmiş grafiklere sahip olacakmış, yani bu sorun da ikinci oyunda çözülmüş olacak. Genel olarak baktığımızda söylenecek pek fazla bir şey yok doğrusu, bu oyun bir klasik, eğer ilk çıktığında alıp oynamadıysanız, o zaman şimdi oynayın. Yoksa oyun tarihinin önemli bir parçasını kaçırmış olacaksınız.





M. Berker Güngör

THIEF GOLD — 8

Minimum	P 166, 32 RAM
Önerilen	PII 233, 64 RAM,
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.eidos.com
YAPIM Looking Glass
DAĞITIM Eidos

Grafik	7
Ses/Müzik	10
Atmosfer	10
Zorluk	8
GENEL	8

Spec Ops 2 Green Berets

Bilgisayarlardaki gelişim bu hızla devam ederse yakında sanal gerçeklik gözlüklerimizle ve kahramanımız vurulduğunda geri tepen, yorulduğunda ağırlaşan, nefes alışverişimize bile duyarlı interkatif elektronik kıyafetlerimizle siber yaşam deneyimlerine dalacağız...



Spec Ops, 3D taktik savaş terimini sözlüklerimize sokan bir oyun olmuştu. O güne değin Doom, Quake, Duke3D gibi oyunlarla kendimizi oyalayıp, elimize silah alıp sağa sola ateş etmenin ve yediğimiz yirmibeşinci merminin sonunda sağlığımızın %20 düzeylerine inmesinin nasıl mantıklı bir açıklamasının olabileceğini dahi düşünmeden içinde bulunduğumuz rüyadan bizi uyandıran oyun oldu.

Spec Ops insanları şöyle bir sarstı ve gaflet uykularından uyanmalarını sağladı. Gerçek savaşın, gerçek bir operasyonun nasıl göründüğünü, nasıl olabileceğini gösterdi bize. Gerçi yıllar önce, 486 makinalar için hazırlanmış olan Navy Seals isimli benzer oyunda da Vietnam'da aynı işi, aynı 3D perspektifle üstelik aktif olarak yönlendirebildiğimiz helikopter desteği alarak yapıyorduk.

Gerçekçilik

İlk Spec Ops piyasaya çıktıktan sonra, aynı nitelikte Rainbow Six ve Delta Force sürüldü piyasaya. Hatta bu yaz gelen Hidden&Dangerous da türün değişik bir denemesi olarak nitelendirilebilir. Doğrusu şu ki, Spec Ops'un açtığı yolda ilerleyen rakipleri, özelikle de Rainbow Six, Spec Ops'un başarısını unutturacak kadar mükemmel oyunlardı.

Spec Ops'un bir süre sonra bir görev paketi, Ranger Team Bravo piyasaya sürüldü ama hala oyunda eksik olan bir kaç şey vardı. Spec Ops veya görev paketi, hem grafiksel hem oynanış bakımından biraz eskimiş bir oyun gibi görünüyordu. Üstelik Multiplayer oyunlara destek vermemesi, kanlı canlı onbir insanla Rainbow Six oynamanın tadına varmış insanların Spec Ops'a hala soğuk bakmalarına neden oluyordu.

Zombie Studios, Spec Ops 2'yi geliştirirken, karşılarındaki rakiplerin bilincinde olarak çalışmışlar gibi görünüyor. Kişisel görüşüm, Spec Ops serisi ile Rainbow Six'i karşılaştırmanın hata olduğu yönündedir. Çünkü, Rainbow Six'de oyun, görev öncesi yapılan ve genellikle üç veya beş dakika süren aktif görevin aksine yarım saatten uzun sürebilen taktik planlamanın başarısına bağlıdır. Spec Ops ise, oynamak istediğiniz adam tipini seçip (keskin nişancı, ağır makineli desteği...) löp diye oyuna dalmak ve gerçekçi bir 3D taktik savaş deneyimi yaşamak isteyenler için hazırlanmış gibi görünmektedir. Bu açıdan Spec Ops'u ve tabii ki Spec Ops 2'yi Rainbow Six serisi ile değil de Delta Force serisi ile karşılaştırmak daha doğru olacaktır.



Çok Kalabalıklar

Spec Ops 2'nin ilk oyunla arasında büyük farklar bulunmamakla birlikte, görevlerde yönettiğiniz asker sayısını dörde çıkmış olması ve elbette grafiklerin günümüze uyarlanmış olması ilk göze çarpan değişikler. Ancak şunu da belirtmek de fayda var ki, dost askerlerin sayısındaki artışa karşılık olarak düşman askerlerinin sayısında da artış olduğunu oyunu oynarken yeterince farkedeceksiniz. Dolayısı ile hemen ilk tavsiyemizi yapalım ve yanınıza bol bol mermi almanız, bulduğunuz mermileri yerde bırakmamanız gerektiğini ekleyelim.

Spec Ops 2'deki ikinci radikal değişim Multiplayer oyuna destek verir hale gelmesi olmuş. Bilgisayar yönetimindeki kuklalar yerine gerçek insanlara karşı savaşmanın zevkini kıyaslamaya gerek yok elbette. Spec Ops 2'nin bu yeni özelliği, onu birinci oyuna göre daha popüler yapabilir çünkü hızlı görev öncesi seçenekleri nedeniyle Multiplay ortamlarda rahatça oynanabilecek bir yapıya sahip. Delta Force 2'ye bir rakip çıktığını söylemek yanlış olmaz.

Spec Ops'u bilmeyenler için, biraz yapıdan bahsetmek lazım, ancak benzer oyunları ve yukarıda yazılan-





ları okuyanlar nasıl bir oyundan bahsettiğimizi anlamış olmalılar. Bir iki isabetle kolayca nalların dikilebildiği, gece görevlerinde silahın namlusundan çıkan ışıkla yerinizin belli olduğu ve yapay zeka yönetimindeki düşman askerlerinin üzerinize yağmur gibi mermi yağdırdığı, hızlı ve dikkatsiz hareket etmenin sizi düşman keskin nişancılarının kucağına düşürdüğü gerçekçi bir savaş oyunu Spec Ops 2.

Takım Yönetimi

Basıt menüsü sayesinde kolayca başlayabildiğiniz oyunda, üzerinizdeki eşyaları bırakabilir veya yerden yeni eşyalar alabilirsiniz. Bu seçenek, malzemelerin takım arkadaşlarınız arasında değiştirilebilmesini sağlamaktadır. Ancak yine de bir komut yardımıyla şarjörlerin veya medikitlerin daha hızlıca değişiminin sağlanması iyi olabilirdi.

Takım arkadaşlarınıza, bir yere git, saldır, imha et gibi komutlar vererek savaş alanında tam bir takım çalışması yaratabilirsiniz.

Oyun beş ayrı senaryo içeriyor ve her senaryo kendi içinde altı görevden oluşuyor. Yalnızca Kore ve Tayland senaryoları dörder görev şeklinde dizayn edilmiş. Elbette diğer senaryolar da Kore ve Tayland kadar ilginç yerlerde geçiyor ki buraları Antartika (penguenler!), Pakistan ve Almanya gibi birbirlerinden son derece farklı mekanlar olabiliyor. Özellikle Antartika görevinde uçsuz bucaksız beyazlığın içinde savaşmak son derece büyük dikkat ve efor gerektiriyor. Antartika'nın, Kore gibi sizi kamufle edebilecek ağaçları olmadığını hatırlarsanız, kafanızı yerden fazla uzaklaştırmak istemeyeceksinizdir. Ancak Kore'de de elinizi kolunuzu sallaya sallaya etrafta dolaşabileceğinizi düşünmeyin çünkü o sık ağaçlıkların her biri sizi avlamak için pusuda bekleyen keskin nişancılarla dolu olacak.

Sesler

Spec Ops'da seslerin ayrı bir önemi var. Aslında Rainbow Six veya Delta Force'da olduğu gibi, oyunda hangi sesin nereden geldiğini bilmeniz size inanılmaz avantajlar sağlıyor. Öyle ki, kamuflajı ve gizlendiği yer nedeniyle asla göremediğiniz bir keskin nişancının konumu çıkardığı seslerden yararlanarak buluyor ve önleminizi alıyorsunuz. Dolayısı ile oyunu oynarken, etrafınızda yabancı seslerin sizi rahatsız etmemesine özen göstermeniz yararınıza olacaktır. Bir de kaliteli Surround veya en azından stereo bir ses düzeneğine sahip olmanız, aslında sadece Spec Ops 2 deneyiminizi değil, bütün oyun hayatınızı kökünden etkileyecek sizi uykusuz gecelere mahkum edecek ama tatmin ibrenizi sınıra dayayacak bir gerekliliktir, bu da aklınızda bulunsun.



Beğenimi Kazandı

Spec Ops 2, birinci oyundan, sistem olarak büyük farklılıklar göstermiyor. Rainbow Six serisi dururken, gerçekçi bir savaş deneyimi yaşamak için Spec Ops 2 oynamanın mantığı tartışılır, çünkü biraz önce de belirttiğim gibi iki oyun pek de aynı kulvarda koşuyor sayılmaz. Rainbow Six'i zevkle oynayabilmek için uzun ve zor sayılabilecek planlama aşamalarından hoşlanmayan ama 3D taktik savaşın tadını da bilen bir oyuncu kitlesi de Delta Force 2 veya Spec Ops 2 oynamaktan zevk alacaklardır. Hatta, kendimi de bir açıdan bu gruba dahil edebilirim çünkü bazı akşamlar hiç bir şey planlamayıp, sadece birilerini öldürmek istediğimde Rainbow'u değil, Delta Force'u açıp, M249 hafif makineli tüfeği ile teröristlerin üzerine yağmur gibi mermi yağdırıp stres atabiliyorum.. (şiddet karşıtı örgütler tarafından, yılın en sapık şiddet yanlısı seçileceğim.. kendimden utanıyorum..)(hayır, utanmıyorsun! – BLX)

Kısaca özetlemek gerekirse, Spec Ops 2 3D taktik-savaş oyunlarının taktik kısmına çok da önem vermeyenlere hitap ediyor. Alın, el atında bulundurun, sinirlenince oynayın.

Cem Şancı

Alternatif

Spec Ops: Birinci oyun, makinelerinin konfigürasyonu düşük oyuncular için hala iyi bir seçenek. Oyunun orjinali derginin eski sayılarından birinde de verilmişti. Eğer bizi düzenli olarak takip ediyorsanız evinizde olmalı, piyasada bulamazsanız bizden de istebilirsiniz.

Level Notu: 7 / 10

Delta Force 2: İlk oyunun hayli gelişmiş hali. Multiplayerde çok güçlü. Oynaması zevkli, grafik teknolojisi üstün. Elinize bir ağır makineli geçirirseniz ateş etmeye doyum olmuyor

Level Notu: 7 / 10

R6: Rogue Spear

İşte efsanevi oyunun devamı. Taktik planlama kısmı başlarına çok zor gelse de, sizi temin ederim bir kere alıştınız mı, rüyanızda bile plan yapıyorsunuz. Gördüğüm en harika 3D taktik savaş oyunu. Kaçırmayın. Bizim çocuklar 8 verdiler ama benim fikrim 9'dur. Karar da sizindir.

Level Notu: 9 / 10

SPEC OPS 2

7

Minimum	PII 200, 32 RAM
Önerilen	PIII 450, 64 RAM,
3D Hızlandırıcı	Gerekiyor (D3D, Glide)
Multiplay	Var (4 Kişi)
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.zombie.com
YAPIM Zombie Studios
DAĞITIM Ripcord Games

Grafik	7
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	7
GENEL	7

LEVEL HIT

Pharaoh

Uzun yollardan gelen şu taşları üstüste koyun şu uçsuz bucaksız kumların üzerinde.

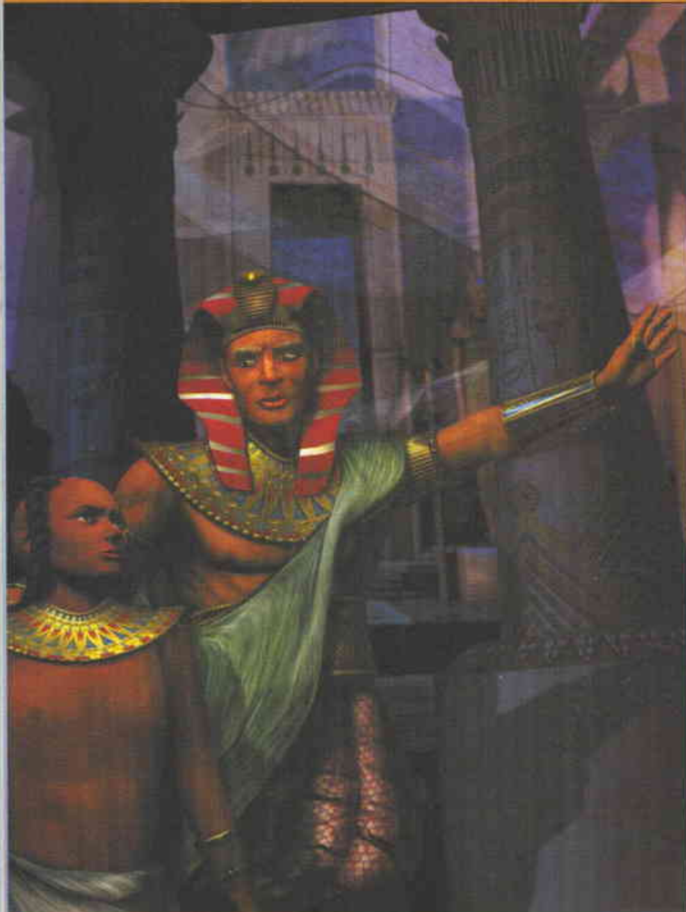




Koyun ki, şu karbon bazlı ilkel canlılar görsünler aramızdaki dayanışmanın ve güvenin büyüklüğünü. Bir kez daha utansınlar cüretkarca egemenliğimizi elimizden almaya kalktıkları için, tabi utanmak onlara bir anlam ifade ediyorsa...

Pharaoh, insanlık tarihinin en büyük uygarlıklarından birinin, bugün dahi sırları çözülemeyen dev piramitlerin mimarı, mühendisi, işçisi, kölesi kısacası herşeyi olan yüzbinlerce erkeğin kurduğu ama en büyük düşmanları ile fingirdeyip hem kendini hem sevgililerini yakan kadınların eline düşünce tarih olan Mısır İmparatorluğunun öyküsünü konu alıyor.

Impressions'ın oyunları hakkında bilgi sahibi misiniz? Bu yapımcı firmanın tarihçesi ve bizlere kazandırdığı mükemmel oyunlardan bahsetmeyeceğim ama hala bilmiyorsanız, bir daha bir oyunun üzerinde Impressions ismini gördüğünüzde aklınızda kalsın diye tek bir kelime edeceğim: AYRINTI.



Ve Karşınızda Firavun

Roma imparatorluğunda hızla yükselen bir valiyi yönettiğiniz Ceasar III'ün ayrıntılı oyun modeli, harika grafik yapısı ve sürükleyici müzikleri ile sesleri kendisine o kadar hayran yarattı ki, bu oyunun devamı yapılmasaydı başımıza taş yağardı veya daha kötüsü kadınlar başbakan falan olabilirdi (Kıyamet alameti..)...

Impressions, Pharaoh'un haberlerini dağıtmaya başladığında bizi hiç şaşırtmadı. Hatta biraz heyecanlandığımızı da kabul edelim çünkü Ceasar III'te yarım kalan hevesimizi tatmin edebilmek için bir imkan doğduğunu düşünmüştük. Ama oyun geldiğinde anladık ki çok yanılmışız. Hem de çok yanılmışız çünkü karşımızda duran, eski-oyunun-ününden-yararlanmak-için-yaratılmış-sıradan-bir-devam-oyunu değildi. Karşımızda etiyle kanıyla, olanca orjinalliği ile neredeyse yeni bir oyun duruyordu.

Konsept

Pharaoh, milattan önce 2000 ve 700 yıllarında arasında Mısır İmparatorluğunda üç ayrı senaryo içeren bir strateji oyunu. Basitçe tanımlaması bu şekilde yapılsa da Pharaoh aslında çok daha fazla sıfata sahip. Sağından bakarsanız Sim City gibi bir şehir kurma oyunu, solundan bakarsanız Settlers gibi bir kaynak yönetimi stratejisi, köşesinden bakarsanız Age of Kings gibi bir RTS, tepesinden bakarsanız Jane's F15-2 gibi bir uçuş simulasyonu... (tamam biraz abarttım).

Oyun iki farklı oynanış şekline sahip. Ya görevlerden oluşmuş üç ayrı senaryodan birini seçebilir ve oyuna bir hikaye eşliğinde devam edersiniz ya da Sandbox denilen bir oyun çeşidiyle, yani bomboş bir arazide, Simcity gibi sonsuz sayılabilecek bir zaman diliminde dilediğinizce şehrinizi geliştirirsiniz. Açıkçası, üç uzun senaryoya sahip bu oyunda her biri oldukça heyecanlı görevleri atlayıp da, kuru kuru şehir geliştirmeyi seçmek için aklıma gelen tek neden alıştırma yapmak oluyor. Yani, Sandbox'da biraz alıştırma yaparak bir şehrin neye gereksinimi olduğunu anlamak ve ardından senaryolara geçmek iyi bir fikir gibi görünse de, aslında senaryoların da, kolay görevlerden zor görevlere doğru gittiğini, dolayısı ile oyun içinde oyuncuyu zaten eğittiğini de söyleyebiliriz. Ama yine de hayatları, erkeklerin söylediğinin tersini yaparak kendilerini ispatlamaya çalışmakla geçen kompleksli hanımların Sandbox oynamasını kimse engelleyemez (aklımızdan bile geçmedi). O konuda kesinlikle yorum yapamıyoruz.

Oynanış

Oyun her ne kadar farklı tadda da olsa, oynanış ve mantık hala Ceasar III'teki ile aynı. Bir yönetici olarak göreviniz, şehrinizi olabildiğince geliştirmek ve halkınızı mutlu etmek. Elbette bunlar söylendiği kadar kolay olmuyor. Bir şehrin gelişmesi halkının mutlu olmasına, halkın mutlu olması sizin şehir yönetimindeki başarınıza bağlı. Bu noktada ilginç ve belki de komiğinize gidecek hatta oha dedirtecek bir gözlemimi de aktarmak istiyorum -ki aynı şey Ceasar III için de geçerlidir.- sizin başarınız da çoğunlukla halkın mutluluğuna bağlı olduğu için bu oyun modeli aslında çok garip bir kısır döngüyü içinde barındırmaktadır. Bir örnek verelim:

Halkınız mutlu olmak için daha fazla yiyecek içecek istiyor. Bu onların en doğal hakkı. Ancak, yiyecek üreten çiftlikler veya su dağıtım şebekesi ile ilgilenecek yeterli sayıda işçi bulmadan halka yiyecek ve içecek temin etmek çok zor olduğu gibi, yeterli sayıda işçi bulmanın en sağlıklı yolu da, insanların mutlu olup şehir nüfusunuzu arttırmasından geçiyor. Elbette söz konusu yerlere işçi aktarmak için başka yerlerdeki iş gücünden kısabilirsiniz ama bu kez de kıstığınız yerlerin üretiminde yaşanan düşüş, halkın mutluluğunu olumsuz etkileyecektir. Yani, aynı gerçek dünyadaki insanlar gibi, Impression'un bu serisindeki ekonomi modeli, belli ihtiyaçları giderilen insanların daima başka ihtiyaçlar duyacağı gerçeği üzerine kurulu ve emin olun size hiç rahat vermeyecek kadar iyi işliyor.

Oyunda size verilen görevi yerine getirmek için uğraşırken karşınıza sadece sizin insanlarınızdan kaynaklanan sorunlar çıkmıyor. Her türlü ihtiyaçlarının mükemmel şeklide karşılanmasını arzulayan ve M.Ö. 2000'li yıllarda olduklarını unutup yöneticilerine baş kaldırarak küsen, mutsuz falan olan küçük insancıklarınızın bir de düşmanlardan korunması gerekiyor.

Ceasar III'teki gibi barakalar, kaleler inşaa ederek savunmanızı güçlendirmeyi ihmal etmemeniz gereken Pharoah'da, Ceasar III'ten farklı olarak oyundaki savaş faktörü deniz savaşlarına kaydırılmış durumda. Hoş, Ceasar III'te deniz savaşı diye bir seçeneğin







olmadığını da hatırlarsak bunun bir yenilik olarak karşımıza çıktığını da söyleyebiliriz.

Ayrıca savaş konusunda belirtilmesi gerek en önemli yenilik de, taktik kontrolün yanında Stratejik kontrolün de oyuncuya bırakılmış olmasıdır. Ceasar III'te oyuncu yalnızca, düşman askerleri şehir sınırları içine girince savaşa dahil olabiliyorken, o oyundaki imparatorun rolü, yani hangi düşman şehrine ne kadar asker gönderileceği ve hangi dost şehrin ne kadar asker yardımı yapacağı gibi startejik kararlar Pharaoh'da artık oyuncuya bırakılmış. Oyuncu artık, kendisi için tehtid oluşturduğunu düşündüğü bir düşman şehrine, onların saldırmasını beklemeksizin saldırabilecek. Oyun modelinin, zorunlu savunmadan, saldırı seçenekli stratejik bir dengeye kavuştuğu rahatça görülebilmektedir. Ancak burda oyuncuları üzecek tek nokta, oyuncunun kendi şehri dışında yapılan hiç bir savaşa taktik yönetim verememesi olacaktır. Yani bu uzun ve çoğunuz için anlamsız cümlenin Türkçesi, şehir dışına askeri birlik gönderdiğiniz zaman, askerleriniz düşmanla savaşacaklardır ama size sadece kısaca bir sonuç haberi gelecektir. "Ordumuz başarılı oldu" veya "Hepsi kılıçtan geçirildi, canlı kalanlar ölene kadar işkenceye maruz kaldı, düşman birlikleri şehrimize doğru yürüyüşe geçti, komutanları da haber gönderdi, oraya gelince (DİİT) onun dedi sizin için." gibi iki basit cümle ile savaşların sonuçları size anlatılacaktır.

Grafikler Gelişmiş

Pharaoh, bu tür bir şehir geliştirme/strateji oyununda görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip görünüyor. Oyunun grafiklerindeki gelişmeyi görebilmek için başlarda monitöre biraz yakınlaşmanız gerekebilir ama ilerleyen saatlerde, şehrinizin ortasından yükselen dev sanat eserlerini seyretmeye doyamadığınızı göreceksiniz. Tapınaklar, anıtlar herşey ama her şey, Ceasar III'dekinden daha detaylı ve ayrıntılı resmedilmiş.

Oyunun görsel yanına verilen özen aynı zamanda oyun modelindeki gelişmenin de bir ispatı. Ceasar III'de, yanı başında bir felaket meydana gelen şehir sakini, sıfatına yakışır biçimde sakin sakin yürüyüp giderken, Pharaoh'un zavallı insancıkları neredeyse her aybaşı karşılaştıkları felaketleri görünce elleri kolları havada sağa sola koşuşturmaya başlıyorlar.

Felaket demişken aklıma gelen bir konuya da değinmeden geçemeyeceğim. Bu oyun da Ceasar III gibi fazlasıyla tanrı inancı olan bir oyun. Dolayısı ile tanrılara gereken özeni göstermezseniz, her yıl Nil taşar ve ürünlerinizi yok eder veya düşmanlarınız sizi kolaylıkla kılıçtan geçirir. Ceasar III'te savaş taraftarı bir kariyer yaparken, bir şehrime ağzına kadar savaş tanrısının tapınaklarından diktiğimi, karşılığında da hiç bir düşmanın o şehre giremediğini hatırlıyorum çünkü zevkten dört köşe ettiğim savaş tanrısı düşmanlarımı daha savaşın ilk saniyelerinde iskelete çeviriveriyordu. Aynı şey hatta daha fazlası Pharaoh'da geçerli çünkü Mısır'lılar tanrıları ile ünlü ve tanrılarına tapınarak yaşayan bir toplumdu. Oyunda da bu gerçeği göz ardı etmemenizi öneririm çünkü oyunun yapımcıları bütün bu ayrıntılara fazlasıyla özen göstermiş. Öyleki oyunun menülerinin bile eski Mısır dilinde, yani hiyeroglifle yazılmış olduğunu göreceksiniz. Panik yapmayın, alışınca oynanıyor. O kadar da zor diil. Siz yeterki oynamak isteyin. Bu oyun kendini oynattırıyor çünkü.

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr



Alternatif

Caesar III



Pharaoh'un, roma imparatorluğunda geçenini hayal edin. Hala oynamadıysanız zaten sizin hakkınızda şüphelerimiz var demektir. Ama yine de söyliim, Pharaoh'u gördükten sonra Ceasar III'ün notunu 85'e indiriyorum...Yine de oynamalısınız.

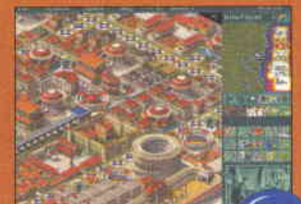
Level Notu: 8/10

Bir Ceasar vardı ki eskiden...

Interplay 1991 yılında strateji oyunları üretmek üzere kurulan ve çok şükür ki bu amacından sapmamış bir fima. Başlangıçta Peter Moulynex gibi bir ustanın desteği ile güçlenen Impressions, yaşlı Peter amca aralarından ayrıldıktan sonra da başarı çizgisini düşürmeyerek oyuncuları devamlı mutlu etmeyi başarmıştır. Firmanın son bombası geçen sene patlayan Ceasar III'dü ki, Ceasar serisi birinci ve ikinci oyunuyla da tam birer hitti. Ancak en son 1992 (belki de 1993) yılında Adventure ve Strateji türlerinin komik ama başarılı bir çalışması olan Ceasar 2'den sonra (galiba ismi de The Way To Rome.. gibi bir şeydi..) geçen yıl, Ceasar III'ü görene dek seriyi tamamı ile unutmuştum. Ama Ceasar III kendisini hatırlatmayı çok iyi başardı. Sim City tarzı şehir yönetimi ile Settlers tarzı savaş modelinin birleştiği ama genel olarak ele alınınca iki oyundan da çok üstün olan bir yapımdı Ceasar III.

Ceasar I, üçüncü oyunda da gördüğümüz şehir kurma modelinin en basit hali idi. Zamanın teknolojik sınırları nedeni ile model ve grafik yapısı Ceasar III'e göre çok basit duran Ceasar I' elbette o zamanlar bir hit olmuştu.

Ceasar II ise başlı başına bir roman konusu olacak bir oyundu. Pompei Kentinde yaşayan bir senatörün kölesini canlandırarak başladığınız oyunda, sahibinizin Sezara suikast planladığını öğrenerek Sezarı kurtarmak için yola çıkmanıza, bu sırada Pompei kentinin lavlar altında kalmasına, büyük Roma şehrinde bir maceraya atılıp para biriktirmenize, orduya katılıp deniz aşırı ülkelerde sefere gitmenize, zamanla yükselip büyük bir komutan olmanıza, hatta hızınızı alamayıp Roma imparatoru Sezar olmanıza kadar süreci anlatan çok eğlenceli bir adventure-strateji karışımıydı.



PHARAOH

8

Minimum	P 133, 32 RAM
Önerilen	P 166, 32 RAM.
3D Hızlandırıcı	Yok
Multiplay	Yok
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.sierra.com
YAPIM Impressions
DAĞITIM Sierra

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafik	8
Ses/Müzik	8
Atmosfer	8
Zorluk	7
GENEL	8

LEVEL HIT

Sim Theme Park

Kavgayı, gürültüyü unutun. Bugün hep birlikte okulu kırıyoruz ve kendimize eğlenceli bir mekan seçiyoruz. Sim Theme Park'a gidiyoruz, hadi!

Bundan dört yıl kadar önce çıkardığı bir oyunla başladı her şey, özellikle çocuklara yönelik Theme Park adlı oyunla başladı herşey. Bu oyunda amaç bir lunapark kurup olabildiğince çok müşteri kazanmak ve bu masum insanların ceplerindeki son kuruşa kadar tüm paralarını süzmekti. Eğlence satıp para kazanmak, bu paralarla daha çok eğlence üretmek ve dolayısıyla daha çok kazanmak oldukça cazip bir fikir. Hele de o güne kadar bu alış-verişin hep para harcayan kurbanı rolünde olanlar için. Nitekim oyun amacına ulaştı ve bir sürü insan kendilerine ait sanal eğlence parklarını kurup mutlu oldu. Sonra da büyük bir rekabet başladı.

Theme Park'ı hatırlamıyor olsanız da çoğunuz geçtiğimiz baharda çıkan RollerCoaster Tycoon'u biliyorsunuz. Theme Park yeterince eskidikten sonra MicroProse harekete geçti. Bu farklı simülasyon türünün artık yeni bir oyuna ihtiyacı olduğunu kanıtlayan ve şahsen beni çok eğlendiren RollerCoaster Tycoon'u yaptı. Hemen ardından yayıncı Electronic Arts, Bullfrog'un Theme Park'ın devamı olan bir oyun üzerinde çalıştığını açıkladı. En nihayetinde bu devam oyunu yani Sim Theme Park çıktı ama ensesinde RollerCoaster Tycoon'un geliştirme paketi Corkscrew Follies'in nefesini duyarak. Bu paketin bir devam oyununun habercisi olabileceği de düşünülürse iki oyun arasındaki çekişme daha da uzayacak gibi görünüyor ama bu durumun biz oyuncular için hiçbir mahsuru yok tabii. Her neyse, bu kısa "yakın tarih" dersinden sonra gelelim bizi esas olarak ilgilendiren şeye:



Simulasyon mu? Hiç sanmıyorum...

İsimden başlayalım; Sim Theme Park'ın ismine eklediği "sim" ibaresine karşın çok da gerçekçi bir yaklaşımla hazırlandığı söylenemez. Parkınız için yapacağınız oyuncakların büyük bölümü zaten hazır olarak sunuluyor, size düşen sadece onlar için uygun yeri seçmek ve giriş-çıkışlarını yollarla bağlamak. Kendi başınıza ürettiğiniz tek oyuncak ise Rroller Coaster'lar. Zaten oyundaki simülasyon öğesinin yetersizliğini kanıtlayan şey de bu. Roller coaster'larınızın raylarını istediğiniz gibi döşeyebiliyorsunuz, yerçekimiyle ve hareket kanunlarıyla ilgili bilinen bütün gerçekleri yok sayabilirsiniz. Vagonlarınız uzun bir düz ray hattından sonra hiç ivme kazanmadıkları halde dik bir yokuşu tırmanabiliyor. Belki hesap filan yapmanız gerekmeyeceği için bu işinizi kolaylaştıran bir şey ama sonuçta ortaya çıkana bakıp heyecanlanmak mümkün olamıyor. Bu noktada hemen RollerCoaster Tycoon'u anımsıyoruz tabii. Orada büyük ve iddialı bir roller coaster yapmak çok ciddi bir işti. Tam başardığınızı düşünürken, test sürüşü sırasında vagonlarınızın yarı yolda kaldığını görebiliyordunuz ve tekrar çalışmanız gerekiyordu. Üstelik bu işin altından kalkamayacağınızı farkedip sıkılınca bir sürü seçenek arasından hazır bir roller coaster'ı alıp parkınıza yerleştirme şansınız da vardı. Gerçi bir miktar parayı sokağa dökmüş oluyordunuz ama iş hayatında bu tip iniş çıkışlar normal karşılanmalı. Öte yandan sanki bütün oyun bu roller coasterlar üzerine kurulu gibiydi ve parkın diğer bölümlerin pek bir anlamı yoktu. Sim Theme Park'da ise roller coaster'ların öneminin daha az olması, diğer oyuncaklarla arasında belli bir denge kurulmuş olması açısından faydalı.

Ayrıca burası pek yeri olmasa da söyleyelim; yaptığınız her oyuncağı müşterilerinizden önce sizin deneme şansınız var. Gidip tıkladığınız zaman first-person ekrandan yaptığınız işi kontrol ediyorsunuz ama bu pek de gerçeğine benzemiyor. Yani içinde bulunduğunuz bölmenin tepetaklak olduğunu anlayabiliyorsunuz ama kendinizi o pozisyonda hissetmenizi sağlayacak herhangi bir efekt yok. Yine de iyi bir düşünce.

Oyunda seçebileceğiniz dört ayrı park tipi var. Lost Kingdom, Halloween World, Space Zone ve Wonder Land. Buralarda açabileceğiniz bölümler ve dükkanlar aslında birbirinden farklı değil. Sadece parkın "tema"sına göre yaptığınız şeylerin görünümleri değiştirilmiş. Ama bu görünümler arasındaki fark öyle zengin ki yaptığınız iki ayrı temalı park birbirine hiç de benzemiyor. Üstelik bunların bütün ayrıntıları parkın tipine göre düşünülmüş ve gayet uyumlu. O yüzden, örneğin Lost Kingdom'ı yapıp bitirdikten sonra Hallowen World'ü oynarken tekrarlama hissine kapılmıyor insan.

İnsanlara para harcatmanın yolları

Sim Theme Park'da açacağınız yiyecek-içecek dükkanları da en az kurduğunuz oyuncaklar kadar önemli. Bunun sebebi oyunun gerçekten bir park işletmeciliği üzerine kurulmuş olması. Başarınızı RollerCoaster Tycoon'dan farklı olarak parka çektiğiniz insan sayısı değil, kazandığınız para miktarı belirliyor. Tabii ki bu ikisi arasında da doğrudan bir ilişki var, yani ne kadar çok insan gelirse o kadar çok para kazanırsınız ama önemli olan onlara içerde ne kadar para harcatabildiğiniz. Bunun için klasik, akıllı işletmeci metotlarını kullanacaksınız. Her şeyden önce müşterinizi memnun etmeniz gerek. Onlara acıktıkları anda hamburger, susadıkları anda meyva suyu, sıkıştıkları anda tuvalet hizmeti sunmazsanız suratları asılır. Tabii bütün iş bu dükkanları açmakla bitmiyor. Siz bir yöneticisiniz ve sattığınız her şeyin kalitesinden sorumlusunuz, bu yüzden nerde ne yapıldığını, nasıl hazırlandığını, kaça satıldığını bilmeniz gerekecek. Bunun dışında dükkanlarınızı ve diğer yan hizmetlerinizi uygun yerlere ve uygun sayıda yerleştirmeniz gerekiyor. Bunun dışında parkta çalıştıracağınız görevliler konusuyla da yakından ilgilenmeniz gerekecek. Çünkü tıpkı Bullfrog'un diğer Theme oyunlarında olduğu gibi burada da adamlarınızı kendi hallerine bırakırsanız verimleri çok düşebiliyor. Ben teknikerlerimden oldukça memnundum ama tuvalet temizleyen işçiler konusunda aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Belki de müşterilerim çok pis çocuklardı, bilemiyorum ama işi gücü bırakıp tuvalet temizliğiyle uğraşmak zorunda kalmak oldukça ilginç bir deneyimdi doğrusu. Personeliniz sizden özel bir talimat almadığı sürece rutin olarak tüm parkı dolaşıp üs-





tüne düşen işleri yapmakla yükümlü. Ama parkınızı yeterince büyütmüşseniz ve bir görevli tüm parkı dolaşarak vakit kaybetmeye başlamışsa, müşteriler hizmetleri yetersiz buluyorsa, adamlarınızın sorumluluklarını küçültüp sayılarını artırabilirsiniz. Her birine parkın sadece belli bir bölgesinde iş yapma emri verirseniz o sınırlar içinde kalıp daha etkin bir şekilde çalışacaklardır.

Oyunun arayüzünde rahatsız edici ya da kafa karıştırıcı birşey yok. Oyunun niteliklerine göre düzenlenmiş, kendi halinde, çocukların da kullanabileceği şekilde tasarlanmış kullanışlı bir arayüzle karşılaşacaksınız. Bence arayüzdeki tek sorun geveze danışmanınız. Ona karşı nankörlük etmek istemiyorum çünkü gerçekten işe yarar şeyler söylediği de oluyor ama bütün oyun boyunca her fırsatta ekranın sağ köşesinden kafasını çıkarıp her şey hakkında tikir yürütmesi katlanılır gibi değil. Sanırım tasarımcılar da bunun farkına varmış ve isterseniz danışmanı devreden çıkarabilmeniz için bir seçenek eklemişler. Son derece kullanışlı bir seçenek. Arayüzden bahsederken atlanmaması gereken bir nokta da müşterilerinizin parkla ilgili düşüncelerini sürekli takip edebileceğiniz bir pencere eklenmiş olması. Aslında parkınızda şöyle bir dolaşırsanız insanların hangi bölüm için ne hissettiğini az çok öğreniyorsunuz. Örneğin benim gibi başınız tuvaletlerle beladaysa tuvaletler civarında herkesin kötü kokudan yakındığını görebilirsiniz ya da roller coaster'dan çıkanların yeşermiş yüzlerindeki her an kusmaya hazır ifadeyi yakalayabilirsiniz. Acıkanlar, susayanlar, sıkılanlar, korkanlar... bunları görmek güzel. Ayrıca ekranda sürekli olarak o andaki memnuniyet oranı olacak, bu gösterge dibe doğru inmeye başlarsa iflas ediyorsunuz demektir. Müşterilerinizin düşüncelerini okuyabileceğiniz bir başka yer ise o andaki en yaygın üç düşüncenin gösterildiği ekran. Bu genel kanılardan yola çıkarak eksiklerinizi tamamlayabilir ya da her şey yolundaysa mutlu mutlu geri-nebilirsiniz. Ama ikinci ihtimal üzerinde pek durmayın, şımarık çocuklar daima yakınacak bir şeyler buluyorlar.



Para mı, huzur mu? Tercihinizi yapın

Oyuna ilk başladığınızda elinizde büyük, yeşil bir arazi, neşeli ve ilk bakışta sevimli görünen bir danışman, bir miktar para ve hayallerinizden başka hiçbir şey yok. Parkınızın kapılarını ilk müşterilerinize açtığınızda yapabilecekleriniz oldukça sınırlı. Sadece bir parkta bulunması gereken en temel şeylere sahipsiniz. Yeni şeyler yapabilmek için Golden Ticket denilen şeylerden kazanmanız gerekiyor, yani level atlayarak ilerliyorsunuz. Her Golden Ticket için gerçekleştirmeniz gereken belli bir hedef var. Bu hedeflerin ne olduğu çok açık bir şekilde size bildirilmeyecek ama danışmanınızı iyi dinlerseniz (o kadar çok konuşan birini iyi dinlemek bile yeterince sabırlı bir davranış ve ödülü hak ediyor bence) size yapmanız gerekenle ilgili ufak ipuçları verdiğini farkedeceksiniz. Bu hedef bazen müşteri sayısını belli bir düzeye ulaştırmak, bazen belli bir sürede kazandığınız para miktarı, bazen yeni yapılar için yaptığınız araştırma hızınız veya bunlara benzer bir şey olacak. Ama zaten tüm bunlar birbirine bağlı bir şekilde geliştiği için o andaki hedefinizin ne olduğu çok da önemli değil. Siz işinizi düzgün bir şekilde yaptıktan sonra bütün golden ticket'ları cebinizde bilin.

Aslına bakarsanız, işler büyüyüp parkınızın müşterileri ve ihtiyaçları arttıkça eski günleri özleyebilirsiniz. Yani, küçük ve kendi yağıyla kavrulan iddiasız bir lunaparkı işletmek oldukça keyifli. Ama en ufak ayrıntılara kadar her şeyiyle ilgilenmek zorunda olduğunuz bu mekan devleştikçe sizin de hızlanmanız gerekecek. Bu, oyundan aldığınız tadı kaçırabilir. Çünkü öyle bir noktaya geleceksiniz ki daha önce düzenli olarak kontrol ettiğiniz birçok şeyi göremezden gelmek zorunda kalacaksınız, mesajlar yığılacak, bir yerlerde bir şeyler bozulacak ama biri gidip kendi başına akıl etmedikçe tamirci göndermeye fırsat bulamayacaksınız ve baş döndürücü bir insan trafiği içinde olayları kontrol altında tutmanız zorlaşacak. Oysa oyun mikro yönetim üstüne kurulu, yani orada olup biten her türlü olayın tek sorumlusu sizsiniz. Dolayısıyla oyunda başarı kazanmak, daha sonrası için olası bir başarısızlığın habercisi. Yine de Sim Theme Park hiçbir aşamasında zor bir oyun değil ve biraz sıkıntıyla da olsa işlerin altından kalkmak daima mümkün.





Loser

Sim Theme Park

8

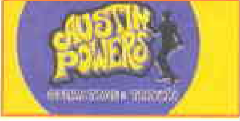
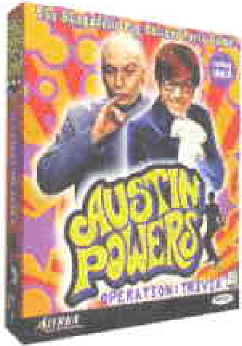
Minimum	P 200, 32 RAM
Önerilen	PII 300, 64 RAM, 3D
3D Hızlandırıcı	D3D
Multiplay	Var
PSX Versiyonu	Yok

BİLGİ İÇİN www.bullfrog.com
YAPIM Bullfrog
DAĞITIM Aral İthalat

	Puan (1–10)
Grafik	8
Ses/Müzik	7
Atmosfer	7
Zorluk	7
GENEL	8

Kısa Kısa

AUSTIN POWERS

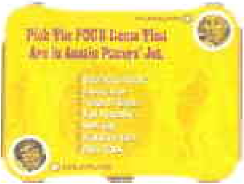
Hollywood'un en aptal kahramanının başrolünde olduğu bir oyunla bu ayki Kısa Kısa'ya başlıyoruz. Kısaca hikayeye değinmek istiyorum ama hikayeyi bitiremeden yazıyı bitirmekten de korkuyorum açıkçası. Elimizde bir adet şeytan doktor var ve bu doktorun şaşırtıcı şekilde tek amacı dünyayı mahvetmek. Ancak elimizde bir de süper kahraman var. Biraz (ama çok az) James Bond ve biraz da (ama çok büyük bir biraz) Mr.Bean karışımı bir kahraman bu ve şansa bakın ki bütün amacı dünyayı koruyabilmek. İşte amaçları bu kadar güzelce çakışan iki insan doğal olarak karşılaşıyor ve şeytan doktor, iyi kalpli kahramanımızı esir alıyor. Buraya kadar, doktorun işine gösterdiği özene saygı duymamak elde değilken, buradan sonra Dr'un saçmalaya başladığını görüp, CD'yi elinizden atıyorsunuz. Çünkü Dr., kahramanımızı öldürmek yerine ona kurtulabilmesi için bir şans daha veriyor. (ne gereği var şimdi..)

Neyse, işte oyun, bu şans üzerine kurulu. Austin Powers olarak, size sorulan bütün soruları bilmeli, doğru cevaplar vermelisiniz. Oyunun bütün ilginç yanı da bu aslında. Cevapları son derece eğlenceli olabilen bu soruları cevaplamaya çalışmak da kimilerine eğlenceli gelebilir ancak İngilizce'niz yeterli değilse hiç bir şey anlamayacağınız çok açıktır.




Oyunun genel yapısı sorular üzerine kurulmuşsa da, oyunun atmosferi 1960'ların pop kültürünün etkileri ile dolu görülüyor. Aslında böyle görünmesi çok normal çünkü oyunda yaratılmak istenilen hava bu.

Neyse, lafı uzatmayacağım. İngilizce'niz iyi ise, Austin Powers filmini seyretmişseniz (soruların bir kısmı film ile ilgili..) oyunu da hoşunuza gitmeyecektir. Bu oyunu büyük olasılıkla değil, kesinlikle oynamak istemeyeceksiniz. Ama enayi cinsinden bir arkadaşınıza bolca övüp, CD'sini aldırtabilirseniz animasyonlarına biraz takılın derim çünkü eğlenceliler.






EXTREME MOUNTAIN BIKING





Dünyanın en gereksiz oyunları listesinde birinciliği zorlayacak olan bu oyunda dağlardan taşlardan atlıyor, bisikletinizle artistik hareketler yapmaya çalışıyorsunuz ki burada hemen aklıma eski dostum Can geliveriyor. Yeşilköy sahillerinde birlikte bisiklet sürerek geçirdiğimiz çocukluk yıllarımız boyunca sevgili Can belki de on defa bisiklet değiştirmek zorunda kalmıştı çünkü sahilde ne zaman güzel bir kız görse bisikletle kimsenin aklının almadığı bazı hareketler yapardı ama her defasında düşüp, kafası, gözü ile birlikte bisikletini de kırdığı için, babası bütün maaşını Can'a yeni bisiklet almak için harcardı. Neyse, bunlar mazide kalan anılar olarak tarih kitaplarının tozlu sayfalarına gömüldüler. Ancak, bu oyunu çalıştırıp da, altlarındaki dağ bisikletleri ile hoplayıp zıplayan poligon adamlar görünce sevgili Can'ı düşünmeden edemedim.

Biraz da oyun hakkında konuşmak gerekirse... Neyse, boşverin oyunu şimdi. Sevgili Can'ın bir de kız arakadaşı vardı. Güzel bir kızdı ama bir kusuru vardı: Can'ı dövüyordu... Zavallı Can'ı o vahşi kızın elinden kurtarmak isterken kaç yumruk yediğimi hatırlamıyorum ama kızın Can'a bir faydası da oldu çünkü sevgili Can bu kızı (yani sevgilisini) her gördüğünde kaçabilmek için o kadar hızla asılırdı ki pedallara, liseyi bitirip, hepimiz bir üniversiteye dağıldığımız da Can'ın da bisiklet yarışçısı olduğu haberini aldık. Artık her sabah biz sabahları otobüs veya dolmuşla Yeşilköy'den üniversiteye giderken, Bakırköy sahil yolundan Sirkeciye kadar bisiklet sürerek antreman yapan Can'ın yanından geçer ve otobüsün arka camından el sallardık...

İşime özel hayatımı çok karıştırdım galiba. Ama size bu sıkıcı oyun hakkında, yok bilmem kaç parkur var, bilmem kaç bisiklet var falan gibi şeyleri anlattığım sıkıcı bir yazı yazmaktansa, kendimi Yazı İşleri Müdürünün önüne siper etmeyi görev bildim. Ha bi de efsanevi BMX'ler vardı bi zamanlar, o bisikletleri hatırlayan var mı?



Firma Ultragereksizoyunlar Soft.

Tür Isimgöcümyok Corp.

Level Puanı 4

PINBALL SOCCER



Sonunda bu ayki kısa kısa köşesini kurtarcak bir oyuna rastladım. Şimdi açık açık konuşalım. Futboldan nefret ederim. Ancak, iş menajerlik oyunlarına gelince taparım o ayrı ancak top koşturmak bana göre değil. Liseye girdiğim sene, mahalle takımımızda jübilemi yapıp futboldan ayrılmıştım. Herkesi çalımlayıp, bütün şutları gole çevirince insan bir süre sonra sıkılıyor. Bir de biz de altyapı da yoktu. Yani kimse elimizden tutup, gel yavrum sen yeteneklisin, su genç takımda bir iki sene oyna sonra A milli takıma alırız seni de demedi. Harcandık gittik. Ama bilgisayarda pinball oyunu gördüm mü dayanamam, hatta ekranın karşısından kalkamam (şimdi ne alaka..)



Tilt oyununa değişik bir stil kazandırmış gibi görünen Pinball Soccer, oynaması oldukça zevkli bir oyun. Bildiğimiz Pinball'ın biraz farklı bir arenada oynandığını düşünün. Yani masanın futbol sahası gibi olduğunu ve deliğinizin de kale olduğunu düşünün. Elbette bu masanın bir özelliği, karşı köşedeki deliğin de rakibin kalesi olmasıdır. Yani bilyenin sizin kalenize girmemesi kadar rakip takımın kalesine girmesi de önemli. Aman dikkat.



Aslında biraz kendinizi zorlarsınız bu oyunu langırt oyununa da benzetebilirsiniz. Dolayısı ile lisedeki dersleri kırıp yan sokaktaki kıraathanelere gidip langırt veya bilardo oynayan delikanlı tiplerdenseniz, bu oyunda kolay kolay kaybetmezsiniz. Ama hayattta ne kaybedersiniz o kadarına ben karışmak istemiyorum. İşte koyun, işte bacak, işte ip. Bu arada tuşları yazacağım kolaylık olsun diye ama okumayı bildiğinizden şüphe ettiğim için boşa kürek çekicem gibi hissediyorum. Siz en iyisi resimlere bakın.





VICTORIAN MANSION

Biliyorsunuz Mansion Fransızca'da ev demek. Victorian Mansion cümlesi ise sanırım İngilizce ve Fransızca'nın karşımından oluşmuş bir kalıp veya İngilizler de Mansion kelimesini ev anlamında kullanıyorlardır, bilmiyorum, ilgilenmiyorum, önemsemiyorum. Level'ın eğitici bir dergi olduğuna bir örnek daha verdik ve sizlere biraz yabancı dil bilgisi vermiş olduk. (Yazarlık ücretimin yanında öğretmenlik ücreti de talep edeceğim)



Oyuna dönelim. Viktorya tarzı bir ev düşünün ve bu evin içinde cinayetler işlendiğini, cesetlerin evin her yerinden yaban otları gibi fışkırdığını, musluklarından kan fışkırdığını hayal edin. Ve bu evin içinde neler olup bittiğini anlamak için ordan oraya koşuşturup araştırma yaptığınızı, bilmeceler çözdüğünüzü düşünün... Fikir hoşunuza gittiyse oyun size göre olabilir ama yazının gerisini de okuyun.



Adventure (veya benzeri) oyunların oynanabilmesi için mükkemmel olmaları gerektiğini savunduğumu belki bilirsiniz. Çünkü, bir bilmeceyi çözmek için gerekli motivasyonu, sonrasındaki harika videoyu veya animasyonları seyredebilmek arzusundan alırız. Dolayısı ile, bir oyun vasat grafiklerden, sürükleyici olmayan bir senaryodan ve ilginçlikten uzak bimecelerden oluşuyorsa muhetemelen bu oyun gibi Kısa Kısa sayfalarında incelenip, unutulan ve adı asla hatırlanmayan oyunlar listesine girer.



Oyun kurmak için 30 MB'dan fazla yeriniz yoksa, makineniz eski ve belleğiniz az ise, yine de bu oyunu oynamak istemeyebilirsiniz. Ama fazla da vicdansız olmak istemiyorum çünkü oyunu bitirmedim, üstelik bir kaç ilginç video ve bilmece ile karşılaştım. Yani İngilizce'niz için pratik gerekiyorsa bir denemenizde fayda olabilir.





Woodruff

Virtual Trip mekanına gidin ve adama para verip koltuğa oturun. Burada Health Wiseman'ı bulacaksınız. Size Medical Syllable'ı verecek. Elinizde yeterli miktarda ses olduğuna göre Inventory'deki Create Formula seçeneğini kullanabileceksiniz.

Şu formülleri oluşturun:

Memory Formula = Leading + Basic + Leading
Diagnostics Formula = Basic + Medical + Basic
Past Formula = Time + Basic + Leading



Azimuth'un evinin iki ekran solundaki heykelin bulunduğu ekrana gidin. Past Formula'yı heykelin üzerinde kullanın. Heykelin yapıldığı zamana geri gideceksiniz. Sol tarafta, pencerenin üstündeki Upturned Jar'a tıklayın. Altındaki kayaya tıklayın, altından çıkan başlığa tıklayın. İçinden bir balık çıkacak. Balığı, heykeli yapılan adamın üzerinde kullanın. Artık sağ tarafa gidebileceksiniz. Sağ tarafta can çekişen Bozook'la konuşun. Ona Bozook Knight yüzüğünü gösterin. Size Bozook Temple'da, kralın odasındaki sandığın şifresini (GLAP POO GNEE ZIG) ve bir boru verecek. Boruyu kullanın, ekranın üstündeki kayalık yerden bir ses gelecek. Hemen arkanızdaki tırpanı (trident) alın. Kayalardan önce soldakini alın, sağdakini tırpanla yerinden oynatın. Düşen kayayı da tırpanla yerinden kaldırın. Ayakları dışarıda kalan Bozook'u çekip kayanın altından kurtarın. Bozook Warrior heykeline tıklayın, yerdeki Corn'u alın. Sol taraftan çıkıp şimdiki zamana geri dönün. Yeni heykelin yakasına tıklayıp taş balığı alın. Slammer's End'e gidin.

Hapishanenin sağ tarafında, daha önce orada olmayan bir ev var, oraya gidin ve kurtardığınız Bozook'un torunu olan Master size Ear Control'ü öğretsin. Evin içindeki Stone Arm ve Snail Shell'i alın. Soldaki kayanın üzerinde bir balık şekli göreceksiniz, taştan balığı bunun üzerinde kullanın. Azimuth'un size bıraktığı Transportozon'u bulacaksınız. Bu aleti kullanarak daha önce gittiğiniz ekranlara dönebilirsiniz. Böylece bir yere gitme zamanınız oldukça azalacak. Bozook Temple'daki kral dairesine gidin.

Yaralı Bozook'un size verdiği kodu, sağdaki sandığın üzerinde kullanın (GLAP POO GNEE ZIG). Energy Sylabble'ı bulacaksınız. Bunu kralın yanındaki Strength Wiseman'ın üzerinde kullanın. Daha sonra strength formula'yı oluşturun (Energy + Advise + Basic). Azimuth'un evinin solundaki ekrana gidin. Dükkanın vitrininin önünde Strength Formula'yı kullanın, böylece uçurtmayı alacaksınız. Administration Center'a gidin.

Administration Center

Strength Formula'yı bürokratın üzerinde kullanın ve Respiration Certificate'ı alın. Bunu Tobozon'un üzerinde kullanın. Bir ekran sola gidin ve Brotoflatron'da fotoğrafınızı çekmeye hazır olun. Sırayla gömleği, gözlüğü, çeneyi, fırçayı ve mısırı üzerinizde kullanın ve brotoflatron'a para atıp fotoğrafınızı çekin. Bunu da tobozon'un üstünde kullanın ve işe kabul edilme kağıdını alın. Fabrika girişine gidin, kağıdı kapıcının üzerinde kullanın.

Evet, kafayı bir kere daha yemeye hazır mısınız? Soldaki ustabaşı ile konuşun, size üretim hattının nasıl çalıştığını anlatacak. Yapmanız gerekenler şöyle:

Yukarıdan gelen şapkayı alın ve arkadaki aynanın üzerinde kullanıp doğru üretildiğinden emin olun. Şapka sağlamsa sağdaki düğmeye basıp aşağıya bir kutu düşmesini sağlayın. Sağlam değilse, hattın altındaki deliğe atın ve yenisini alın.

Aşağı gidip kutuyu diğer hattın üzerine koyun. Şapkayı da içine atın. Şapka paketlenirken, siz de hattın soluna geçip bekleyin. Burada dörtte bir şansınız var. Eğer kutu size çarparsa, gitmesi gereken yere, yukarıdaki ip bağlama makinasına gidecek. Yok, çarpmazsa, bütün işlemi en başından yapmanız lazım. Eğer paket yukarıdaki makinaya giderse, siz de peşinden gidip parmağınızı üzerine koyun ki pakete fiyonk atılabilsin (çok saçma fabrikalar gördüm ama bu bambaşka...) Bir tane şapkayı başarılı bir şekilde paketleyince ustabaşıyla konuşun. Hiçbir şeyden memnun olmayan adam Woodruff'ı sinirlendirecek ve... soluğu akıl hastanesinde alacaksınız.

Home of Happiness

Woodruff'ın üzerine altı kere tıklayıp aşağı düşmesini sağlayın. Zincirin ucundaki kancayı alın ve soldaki duvarın üzerinde kullanın. Duvardaki vidayı alın ve kapının kilidi üzerinde kullanın. Delilerle dolu bir odaya gireceksiniz. Kafasında huni olanla konuşun size bir şifre verecek (GNEE BNZ GLAP POO). Vidayı, dolabı duvara tutturan menteşenin üzerinde kullanın, dolabı açıp eşyalarınıza kavuşun. Az önce aldığınız kodu tobozona girin; salakla konuşmanın sonunda sinirlenen Woodruff, deli

PC HİLEKÂR

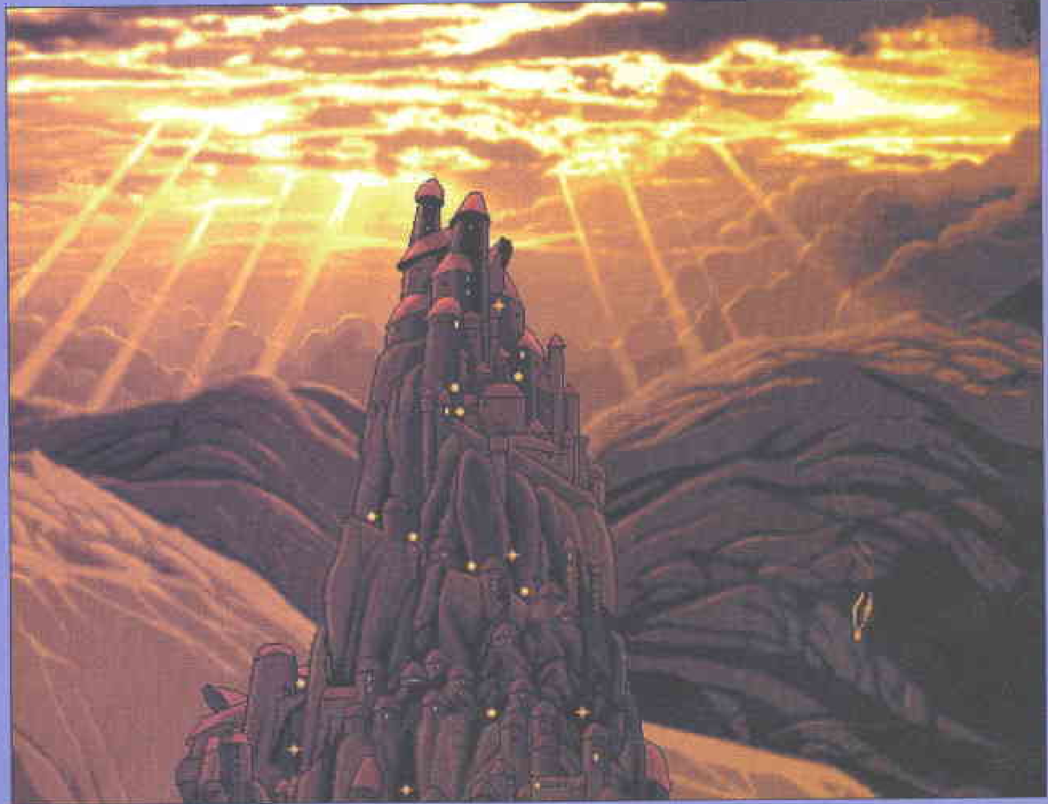
SWAT 3: Close Quarters Battle
Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için oyun esnasında SHIFT ve □ tuşlarına birlikte basarak konsolu açın, istediğiniz hileyi buradan girin ve sonra da Enter tuşuna basın.
Iamleet Oynadığınız bölümü başarıyla bitirmenizi sağlar.
Johnwoo Oyunu yavaş çekimde oynamanızı sağlar.
Swatlord Tüm takım elemanlarını ölümsüz kılar.
Biggerpockets Sınırsız cephane verir.
Doubleshot Silahların ateş hızını artırır.
Noshades Gece görevlerini gündüz oynamanızı sağlar.

Indiana Jones and the Infernal Machine
Aşağıdaki kodları kullanabilmek için oyun esnasında F10 tuşuna basın, açılan pencereden istediğiniz kodu girip, Enter tuşuna basın.
talkit_marion on Ölümsüz modunu açar.
urgon_elsa Tüm silahları verir.
azerim_sophia Sağlık malzemeleri verir.
nub_willie Oyunla ilgili ipuçları verir.

Lego Racers
Aşağıdaki kodları Build modundayken sürücü ismi olarak giriniz.
FLYSKYHIGH Roket arabayı verir.
NWHLS Tekerleksiz araba.

gömleğinden kurtulacak. Kapının önünde duran adama tıklayın, kolu çekin ve dışarı çıkın. Labıratuarda bir prof'un, Fertility Wiseman'in üzerinde deney yaptığını göreceksiniz. İkisiyle de konuşun. Soldaki açıklıktan çıkın. Arkadaki manzaraya bakın ve çalınan Bozook heykelinin yerini görün. Vantilatörün önündeki gaz haznesine, elinizdeki gaz tankını boşaltın. Düğmeye basıp vantilatörü çalıştırın. Vantilatörün üzerine tıklayıp utanç verici bir şekilde aşağı düşün.

Sansür kurulunun tam yanına çıplak bir vaziyette düştünüz. Giyindikten (!) sonra. Onlarla konuşun. Solda daha önceden karşılaştığınız papağan var. Onunla konuşun, size başkanın odasını açacak, ama sansürcülerin başındaki kadın oraya girmenize izin vermiyor. Çöp torbasını alın ve ateşin içine atın. Başkanın odasına girin, adam konuşma yaparken pantalon düşecek. Düğmeyi ona verince, gidip başka yerde duracak. Odadaki üç video teybini de alıp video'nun üzerinde kullanın. Opera videosundaki kadın size Artistic Sylabble'ı verecek. Böylece Happiness Formula'yı oluşturabileceksiniz (Artistic Sylabble + Elemantary Syllable + Advisory Syllable). Admin Center'a gidin. Grafitiyi inceleyin, Master tarafından eğitime maruz bırakılacaksınız. Home of Happiness'a gidin, öndeki adamın üzerinde Happiness Formula'yı kullanın. Size Green Syllable'ı verecek. Laboratuara geçip Fertility Wiseman'a Green Syllable'ı verin. Sağ tarafta yerde duran Shnaplure Seed'i alın. Growth Formula'yı hazırlayın (Basic + Green + Advice). Growth Formula'yı profesörün üzerinde kullanın. Çalışmaktan vazgeçecektir.



Fountain Square

Fountain Square'e gidin. Artistic Syllable'ı Talent Wiseman'ın üzerinde kullanın. Aşağıdaki televizyonun üzerine tıklarsanız, Master size Eye Control gücünü öğretecek. Schnaplure Seed'i kurumuş çeşmenin içinde kullanın, üzerine su dökün. Çıkan ağaçtan Schneplure Spice'ı alın. Bozook Temple'a gidin ve Taste Wiseman'e Scnaplure Spice'ı verin. O da size Boozoololi diye bir yemek hazırlayacak. Council'e gidin. Bütün Wiseman'leri kurtardığınıza göre oturum başlayacak. Sonunda Şehri tehdit eden kötülüğü yakalamak için Chproznog adlı bir koruma kabına gerek duydukları kararına varacaklar. Teneke kutuyu masanın üzerine koyarsanız, yeni Chproznog hazır olacaktır. Bunu alın ve kötülüğü içine hapsetmeye hazır olun. Ama unutmayın, kutunun dibi hala delik.



Wino Alley'e gidin. Memory Formula'yı Wino'nun üzerinde kullanın. Hafızası yerine gelen amcam konuşacaktır. Brotoflatron'dan bir tane fo-

FSTFRWRD Sürat modunu açar.

NCHSSS Şasiyi yokeder.

Unreal Tournament

Aşağıdaki kodlar sadece Single Player modunda geçerlidir. Öncelikle " tuşuna basarak konsolu açın, sonra da buradan kodları girin.

Iamtheone Ölümsüz verir.

God Ölümsüzlük verir.

Loaded Tüm silahları verir.

Allammo Tüm cephaneyi verir.

Ghost Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.

Fly Uçmanızı sağlar.

Walk Normal moda dönmenizi sağlar.

Playersonly Zamanı dondurur ve açar.

AstroRock 2000

Aşağıda oyun kodları verilmiştir.

Kickass Tüm silahlar.

Togotforme Seviye seçimi.

Outofbubblegun BFPG9000 verir.

Morebullets Seri atış modunu açar.

Star Trek: Hidden Evil

Aşağıdaki kodları oyun esnasında klavyeden girerek kullanabilirsiniz:

Kirk Sınırsız sağlık verir.

Spock Bölüm geçmenizi sağlar.

Bones Envantere Hypospray ekler.

Scotty Tüm anahtar ve geçiş kartlarını verir.



toğraf çekip geri gelin. Fotoyu Wino'ya verin. Size Rummy oyun kurallarını verecektir. Sağ tarafta, barın girişindeki trabzanın altındaki switch'e birkaç kere basınca Wino'nun arkasında Master belirecek. Onunla konuşup yeni bir güç kazanın. Hapishane'ye gidin (Slammer's End). İşe girebilmek için 2b75(b) izin kağıdı gerektiğini öğreneceksiniz. Bürokrata gidip bunu isteyin, nerede olduğunu unuttuğunu söyleyecek. Memory Formula'yı üzerinde kullanıp izin belgesini alın. Slammer's End'deki giriş görevlisine verin. İçeriye girince masada kağıt oynayan gardiyanları göreceksiniz. Üstteki bezi alıp, sağ taraftaki camı silin. Cam silme işiyle ilgilenen robot gelecek. Onunla konuşun. Kağıt oynayan adamlarla konuşun. Oyuna oturun. Arkanızdaki tuvaletin üzerine tıklayıp oyundan kalkın. Rummy oyun kurallarını robota verip sizin yerinize oyuna oturmasını sağlayın. Soldaki asansörle yukarı çıkıp sağ üstten bir sonraki ekrana geçin. Burası hapishanenin kulesi. Bir üst kata çıkmak için Tobozon'da hava durumu kanalını açıp, "Prison Tower'da güçlü bir rüzgar çıkacak" haberini duyana kadar dinleyin. Weather Watch'u kullanın, çarpının üzerinde de Kite'ı kullanın. Üst kata çıkınca hapisteki adamla konuşun. Açılan merdivenden yukarıya tırmanın. Sağdaki ipin üzerinde elinizdeki taştan kolu kullanın. Kolu bağladığınız ipi sol yukarıdaki Gargoyle'a atın. Master tarafından işe yaramaz bir güç öğretisine daha ulaşacaksınız. Şimdi Master'ın beş gücünü de öğrendiğinize göre gayet alakasız bir güç olan uçma yeteneğine sahipsiniz. Laboratuar'ın dışındaki vantilatörün olduğu yere gidin ve vantilatörün üzerinde Levitation yeteneğinizi kullanın. Geldiğiniz yerde Tobozon'da Cooh Cot'un numarasını iki kere çevirip konuşun. Cooh Cot bir yaratık tarafından kaçırılacak. Kapının üzerinde Cooh Cot'dan aldığınız kodu kullanın (GLAP ZIG GNEE LRZ). Gözlüğünüzü takıp kapıdaki gözle yeniden konuşun, ama içeride göz kıyafet balosu (!) yapıldığından sizi içeri almayacak. Kendinize başka bir göz bulmanız lazım. Buradan gitmeden önce Bozook savaşçı heykelinin üzerindeki kabuk şeklindeki girintide elinizdeki deniz kabuğunu kullanın. Heykelin burnundan çıkacak ses, Intuition Syllable. Bunu da aldığımıza göre Insight Formula'yı yapabiliriz (Intuition+Intuition+Basic). Buradan Prison Tower'a gidin. Sağdaki Gargoyle'a tırmanın. Karşınızdaki duvarın üzerinde Insight Formula'yı kullanın. İçeride Azimuth'un gençleşmiş halini göreceksiniz. Onunla konuşun. Big Wig'i durdurmak için size viblefrotzer verene kadar konuşun. Buradan Virtual Trip ekranına gidin, bul karayı al parayı oyununu oynatan adamın üzerinde Insight Formula'yı kullanın. Takma göz Stairs Street'e düşecek. Oraya gidin ve gözü alın. Aristocrat's Terrace'a gidin. Kapıyla konuşup gözü kullanın. İçeride Cooh Cot'u bulacaksınız. Ama biraz, sessizleşmiş. Nesi olduğunu anlamak için Diagnostics Formula'yı onun üzerinde kullanın. Gerekli antidotu yapmak için laboratuara gidip, sol alttaki test tüplerini kullanın. Cooh Cot'un yanına geri dönün. Antidotu yanındaki bardağa boşaltın. Sizin Woodruff olduğunuza inanması için, Happiness Formula'yı üzerinde kullanın. Maksimum şaklabanlık yapan Woodruff, Cooh Cot'u kendisi olduğuna inandıracak. Cooh Cot'un evinde romantik bir konuşma yapın onunla. İsterseniz soldaki minik köpeği sevin. Pencerenin önündeki kuru bitkinin üzerinde Growth Formula'yı kullanın. Ama üzerinden geçmeden Factory Entrance'a gidin. Yerde oturan adamla konuşun. Size Mantra diye birşey verecek. Bunu alıp BigWig Area'da sağda duran mikrofonun üzerinde kullanın.

Schnibble Sect

Schnibble Sect'e gelince, baş rahiple konuşun. Ortadaki yer sizin. Bütün rahipler sırayla bir şey söyleyecek, sıra size gelince yerinizin üzerinde Mantra'yı kullanın. Sağ taraftaki bilgisayarı kullanın. Baş rahiple konuşun. Soldaki para atma yerine strul atın. Bilgisayarla tekrar uğraşın. Sizde şifre isteyecek. Başrahiple konuşun. Tekrar arkanızdaki kutuya para atın. Tekrar başrahiple konuşun. Bilgisayara kodu girin. Son birkez daha para bağışlayın kutuya ve bilgisayarı kullanın. Size soldaki iki gongu hangi sırada çalmanızın gerektiğini söyleyecek. Bu sıra ben oynadığımda büyük, büyük, küçük, büyük, küçük, küçük şeklindeydi.

Mantra ile yapılan seremoniyi üç kere tamamlayınca, günün rahibi seçilmek için Levitation gücünüzü kullanın. Yukarıya çıkın, soldaki odaya girmeyin. Gongları az önce öğrendiğiniz sırada çalın. Bütün rahipler derin konsantrasyon moduna girecekler. Hipnotize eden heykelin burun deliğinden Hypnotic Ceedeerom'u alın. Cui Cui Store'a gidip, sağ taraftaki makinanın üzerine daha önce yapıştırdığınız sakızı alın. Coh Cott'un evine gidin.

Daha önce büyüttüğünüz bitkinin üzerinden geçerek oyunun son ekranına gelin. Big Wig'in yanına ulaşmak için önünüzdeki güç duvarını aşmalısınız. Duvara bir kere tıklayınca Master çıkıp birşeyler daha saçmalayacak. Duvarın üzerinde Levitation gücünüzü kullanın. Bigwig'le konuşmadan önce SAVE edin. Inv.'deki Lid'i Bigwig'in üzerinde kullanın. O sizi öldürecek bir deney yapmaya girişince, Hypnotic Ceedeerom'u hemen kafanızın üstündeki VCR Player üzerinde kullanın. Hipnotize olan BigWig'in üzerinde Azimuth'un verdiği viblefrotzeri kullanın. Eriyen BigWig'in içinden yaratık çıkacak ve yukarı kaçacak. BigWig'den geriye kalan giysileri arayıp keycard'ı alın. Hemen koltuğun solundaki Switch'e basın. Yukarıya çıkmadan önce Save edin. Yaratıkla konuşun, içinize girince Bouzouli'yi yiyin. Ortadaki kancaya Chprotznog'u takın, üzerindeki deliği de sakızla tıkayın. Yaratık tam üzerinize sıçrayacağı anda, Chprotznog'un altındaki kolu çekin. Yaratık içeriye sıkışıp kalacak. Artık tek yapmanız gereken, soldaki kapının üzerinde BigWig'in elbisesinden aldığınız Keycard'ı kullanmak ve oyunun son demosunu izlemek. Beni de Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastane'sinde arada bir ziyaret etmeyi unutmazsınız artık. **L**

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Homeworld 2. bölüm

Homeworld'ün senaryo çözümüne geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz.

9 - Sea of Lost Souls

Bu bölümde ne olduğu belirsiz bir hayalet gemi ve etrafındaki büyük gemilerle karşılaşacaksınız. Neler olduğunu araştırmak için iki-üç tane Probe yapın ve geminin bulunduğu yere gönderin. Hayalet geminin etrafında bir güç alanı var ve bu alana giren büyük gemiler sizin kontrolünüzden çıkıp size ateş etmeye başlıyor. Yani hayalet gemiye büyük gemilerinizle SAKIN SALDIRMAYIN.

60 tane kadar Fighter/Corvette/Bomber karışımıyla geminin bir miktar uzağına gidip durun. Çok ufak bir grubu hayalet gemiye doğru gönderip onu koruyan büyük gemileri kendinize doğru çekin, ama saldırmayın. 40 kadar gemiyi oldukça uzaktan hayalet geminin arkasına dolaştırın. Ön taraftaki 20 savaşçınız büyük gemileri oyalarken, siz esas kuvvetinizle arkadan hayalet gemiye saldırın. Büyük gemiler geriye dönmeye çalışacaktır, ama yeterince uzaklaştırabildiyseniz, hayalet geminin etki alanını zayıflatacak kadar vaktiniz olur. Yaklaşık üç dakikalık bir saldırıdan sonra, hayalet geminin kontrol alanı kalkacak ve etkilediği bütün büyük gemiler sizin olacak. Bundan sonra bir SC gönderip hayalet geminin sırrını öğrenin. Burada işiniz bitti ama bir sonraki göreve geçmeden bütün araştırmaları yapıp kaynakları toplamayı ihmal etmeyin. Bir sonraki görevde hepsine ihtiyacınız olacak.

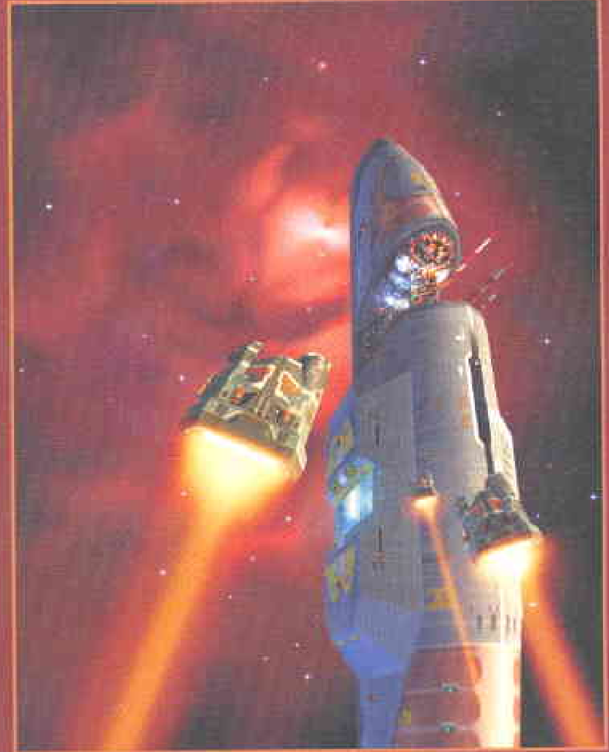
10 - Super Nova Station

İşte Homeworld'ün en kazık görevlerinden biri. Düşmanın araştırma üssünü yok etmeniz lazım, ama etraf fırkateyn ve Destroyer kaynıyor. Ve bu da yetmezmiş gibi bir Supernova patlaması yüzünden gemileriniz sürekli olarak hasar görüyor. Özellikle küçük saldırı gemileri bu radyasyona en fazla on saniye dayanabiliyor, bu yüzden bir tane Carrier yapıp bütün küçük gemileri içine doldurmak en akıllıcası. Büyük gemiler de radyasyondan hasar alıyor ama her gemiye bir tane Support Frigate atar ve sürekli tamir ederseniz işiniz kolay. Bölüme başladıktan bir süre sonra harita üzerindeki belli bölgelerin radyasyondan etkilenmediğini öğreniyorsunuz. Buralara büyük bir güçle gidip yerleşin ve her ulaştığınız bölgede birkaç tane Probe bırakın ki, sonra buraları hatırlayabilin. Gerekli değilse kaynak toplama işine girişmeyin, çünkü kaynak birimleriniz, çok hızlı olmasa da radyasyondan hasar görecektir.

Ana gücünüzle güvenli bölgelere yaklaşın. İlk bölgede karşınıza çıkan Fighter grubunu yok edin. İlerlemeden önce Carrier'ı en öne çıkartın ve bütün tamir birimlerini onun üzerinde kullanın, çünkü ileride mayınlar var. Bütün mayınlar Carrier'a çarpacaktır, ama üstün zırhı ve sürekli tamir halinde olması sayesinde pek fazla etkilenmeyecektir. Oradaki Mine Layer Corvette'i yok edin. Bir sonraki mayın tarlasına gitmeden önce Carrier'ın tamamen iyileşmesini bekleyin. Aynı şekilde ilerleyin. Bütün mayınlar bitince, iki tane kaynak toplayıcı yapıp bölgedeki kaynakları bitirin. Güvenli bölgeden çıkmamalarına dikkat edin ama. Toplayıcıların işi bitince RETIRE komutuyla hurdaya çıkartın, çünkü RC'ler Carrier'ın içinde durmadıklarından bir sonraki güvenli bölgeye kadar hayatta kalmaları mümkün değil.

Bir sonraki güvenli bölgede iki Destroyer ve bir Heavy Cruiser var. Bunları yok etmektense çalmaya çalışın. Bunun için 15 tane SC yapın; iki dörtlü, bir tane yedili grup halinde gruplayın ve düşmanın üzerine göndereceğiniz Fighter grubunun arkasından yollayın. Eğer SC'leriniz yok edilir ve gemileri çalamayacak kadar az sayıda kalırsa, kalan bütün güçlerinizle gemilere saldırın. Eğer gemileri çalabilirseniz, gemiler sizin olduktan sonra ana gücünüzün yanına onları da getirip oyunun sonları için hazırlanın.

Araştırma gemisine bir Probe gönderin. Bu, orada bekleyen Carrier'ın kaçmaya başlamasına neden olacak. Bütün gücünüzle saldırıp Carrier'ı yok edin. Bütün tamiratları bitirin ve son saldırıya hazırlanın. Araştırma gemisinin etrafında 40 tane Defender, 4 tane Ion Cannon Frigate var. Eğer araştırma istasyonuna arkadan yaklaşırsanız, ICF'lerin size ulaşması



biraz zaman alır ve Defender'ların çoğunu bu arada yok edebilirsiniz. Bütün savunma duvarını yıktıktan sonra araştırma istasyonuna saldırın ve işini bitirin.

Şimdi kalan kaynakları toplayın ve bir sonraki görev için hazır olun, çünkü bölüm başlar başlamaz savaşa gireceksiniz. En az 40 Fighter/Corvette, 10 tane de büyük geminiz olsun, gruplamaları tamamlayın ve sonraki göreve geçin.

11 - Tenhauser Gate

Oldukça hızlı başlayan bu bölümde, düşman ateşi altındaki Bentusi gemisini kurtarmanız lazım. Birçok Salvage Corvette'iniz varsa, düşman Heavy Cruiser'ını çalmak akıllıca bir hareket olacaktır.

Görev başlar başlamaz SC'ler hariç herşeyinizle Bentusi gemisine doğru gidin. Fighter grubunu bir Destroyer'i yok etmeye gönderin. Büyük gemi grubunuzla ise teker teker Ion Cannon Frigate'leri yok edin. En son Heavy Cruiser kalınca, Fighter'larınızla saldırın ve SC'leri arkadan yaklaştırın. SC'ler Heavy Cruiser'ı aldığı an, diğer gemilerin saldırısını kesin.

Demo ve ticaretten sonra etrafta ka-





lan kaynakları da toplayın. Bir sonraki göreve hazır olmak için 10 tane büyük gemi, 10 tane Corvette, 30-40 tane Fighter/Bomber karışımı hazırlayın.

12 - Galactic Core

Daha Bismillah diyemeden karşınıza oldukça güçlü bir düşman grubu çıkacaktır. Dikkat ederseniz, üç tane Gravity Well tarafından korunuyorlar, yani küçük gemilerinizi ortalığa çıkartmayın, yoksa mahvolursunuz. Bunun yerine hızlı bir şekilde bütün büyük gemilerinizle tek tek düşman gemilerini Missile Destroyer'dan başlayarak ve Ion Frigate'lerle devam ederek avlayın. Düşman Fighter'ları için iki tane Drone Frigate yapmanız akıllıca olacaktır. Düşman çekilince Grav Well Generator'ları yok edin ve hemen Salvage Corvette'leri gönderip boşta kalan Repair Frigate'leri çalın. Bütün Grav Well'leri yok edin ve haritadan size en yakın düşman grubunu kontrol edin.

Bu grup birçok Fighter/Corvette, iki Destroyer, birkaç Ion Cannon Frigate'den oluşuyor. Yani oldukça sağlam. Bütün gücünüzle saldırın ve önden gelen Fighter grubunu karşılayın. Bu arada dikkatinizi çekmiştir, düşman gemileri ateş etmedikçe görünmüyor. Bu da etrafta bir Cloak Generator olduğunun işareti. Mümkün olduğunca çabuk onu bulup yok edin. Bütün büyük gemilerinizle düşman gemilerini yok edin, sona kalan birkaç büyük gemiyi de çalmayı ihmal etmeyin. Birkaç Support Frigate ile kendi gemilerinizi sürekli tamir edin.

Bu ilk grubu yok ettikten sonra kaynak toplayıcılarınızı harekete geçirip uzayı sömürmeye başlayın. Birkaç Probe yapıp haritadaki diğer kırmızı noktaları araştırmaya gönderin. Bir öncekine benzer iki tane daha Carrier grubu ve tek başına duran birçok MultiGun Corvette göreceksiniz. Zaman geçtikçe bu Carrier'lar ana geminize doğru yaklaşacaktır. MG Corvette'leri beş-altı Corvette'ten oluşan bir grupla yokedin. Carrier gruplarına saldıracaksanız da büyük gemilerinizi bir bütün halinde kullanarak yapın bunu, yoksa önden giden büyük gemileriniz birden saldıran düşman gemilerine çok fazla dayanamaz.

Bir süre sonra düşman saflarından ayrılıp size katılmaya gelen bir gemi olduğunu göreceksiniz. Onu ne pahasına olursa olsun korumanız lazım. Büyük gemi grubunuzla asi gemiye saldıranlara girin. Hepsine sırayla ateş açmazsanız, asi geminin peşini bırakmazlar, o yüzden ilgilerini çekin. İki Ion Cannon ve bir Destroyer'dan oluşan grubu teker teker avladıktan bir süre sonra, asi komutanın ana gemiye transfer edildiğini öğreneceksiniz. Bu noktadan sonra isterseniz kalan düşman gruplarını da yok edebilir veya bir sonraki bölüme geçebilirsiniz. Eğer çok az bir düşman kaldıysa, kalıp kaynakları toplamak akıllıca olacaktır. Aksi takdirde buralarda daha fazla kalmanıza gerek yok.

13 - The Karos Graveyard

İşte ilginç bir görev daha. Bir önceki bölümde size katılan komutanı, uzay gemileri mezarlığındaki iletişim merkezine (Communications Relay) ulaştırmanız lazım. Ama mezarlığa yaklaştığınız anda iki problem çıkacak karşınıza. Küçük gemilerle giderseniz, görünmez bile olsanız, mezarlığın her yanındaki otomatik savunma silahları sizi parçalar. Büyük gemilerle giderseniz daha kötü, Junkyard Dog adlı bir gemi atlama kapılarından çıkıp büyük gemilerinizi birer birer çalacaktır, ve buna karşı yapabileceğiniz hiçbir şey de olmayacaktır. Sizin yapmanız gereken en az 40 interceptor+scout'tan oluşan bir grup oluşturup bunu onar onar dört gruba ayırmak olmalıdır. Üretim bitince, bütün gemileri gidebildikleri haritada gidebildikleri kadar yukarı veya aşağı gönderin. Daha sonra, Com. Relay'in bulunduğu yerin tam üstüne gelene kadar ilerletin. Dört grubun üçünü önden gönderin ve size ateş açan bütün Sentry Gun'ları teker teker avlayın, bu sırada dördüncü grubu da Com. Relay'e gönderin. Bir küçük saldırı birimi bile Com. Relay'e ulaşabilse görevi başaracaksınız. Bu görev için size tavsiyem, kaynak toplamayı, mezarlığa büyük gemilerle girmeyi falan unutun. Görevi bitirir bitirmez buradan uzaklaşın.

14 - Bridge of Souls

Bu bölümde amacınız, Hiigara'ya yapacağınız atlamayı engelleyen güç alanı jeneratörünü (field generator) yoketmek. Ama şöyle minik bir engel var önünüzde: Field Generator yaklaşık yüz tane Ion Cannon Frigate tarafından korunuyor. Üzerlerine direk olarak giderseniz kısa yoldan ecelini-

PLAYSTATION Hilekâr

Tomorrow Never Dies

Oyunu dondurun ve sırasıyla Select, Select, O, O tuşlarına basarak hile modunu açın. Sonra aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin.

Tam sağlık: Üçgen, Select.
Tüm silahlar ve 50 medkit: L1, L1, R1, R1.
Görev geçme: Select, O.
Ölümsüzlük ve duvarlardan geçme: Üçgen, üçgen, üçgen, üçgen.
Tüm ara sahneler: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

G-Police 2

Sınırsız cephane: Yeni bir oyun başlatın, silah seçim ekranındayken L1, L2, R1, R2, O tuşlarına aynı anda basın.
Tüm bonuslar: Şifre ekranından UTOPIA kodunu girin.
Seviye seçimi: Şifre ekranından PLINTH kodunu girin.

NBA Fast Break

Bu oyunda sınırsız miktar paraya kavuşabilmek için takım seçme menüsündeyken Select tuşuna basılı tutarak sırasıyla L1, L2, R1, R1, yukarı, yukarı tuşlarını girin.

Nascar Racing 2000

Alan Kulwicki olarak yarışmak için: Driver Selection ekranındayken sırasıyla L1, R1, L2, R2, kare, R1, L1, R2, L2, O tuşlarını girin.
Benny Parsons olarak yarışmak için: Driver Selection ekranındayken sırasıyla L1, R2, R1, L2, kare, R2, L1, R1, L2, O tuşlarını girin.

Syndicate Wars

Bu oyunda herşeyi almak için giriş filmi esnasında yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, X, O tuşlarına basın. Eğer doğru yaptıysanız bir tüfek sesi duymanız gerekir.

Medal of Honor

Aşağıda oyunun hile kodları verilmiştir.
BADCOPSHOW Sınırsız cephane.
ICOSIDODEC Seri atış modu.
GOBLUE Seken mermiler.
DENNISMODE Multiplayer power-upları.
Multiplayer karakterleri:
Winston Churchill FINESTHOUR
Velociraptor SSPIELBERG
William Shakespeare PAYBACK
Bismark The Dog WOOFWOOF
Werner Von Braun ROCKETMAN
Wolfgang HOODUP

ze kavuşacağınız muhakkak. O yüzden şöyle bir hinlik yapacağız. İlk önce bir tane Proximity Sensor yapın. Bunu kullanarak ICF'leri üçer beşer tuzağımıza çekeceğiz. İsterseniz, elinizdeki bütün gücü kullanarak Proximity Sensor'ün peşine taktığınız ICF'leri kolayca yokedebilirsiniz ama biz şöyle bir hainlik yapacağız: Çalabildiğimiz bütün Ion Cannon'ları çalıp kalan son iki bölümde düşmana karşı kullanacağız. Bunun için, altı Salvage Corvette yapın ve bunları dörtlü gruplara ayırın. Prox. Sensor ile peşinize taktığınız Ion Cannon'ları teker teker çalın. Bu oldukça vakit alan ve sıkıcı bir iş ama son iki görevde kolay galibiyet için bunu yapmamız lazım. Sabredebildiğiniz kadar ICF çalın. Field Generator'a belli bir miktar yaklaştığınızda, haritadaki üç Jump Gate aktif hale geçecek ve düşman birlikleri buradan yağmaya başlayacak. İlk kapıyı ve kapıdan geçenleri yokettikten sonra bütün gücünüzle ve yeni çaldığınız Ion Cannon ordunuzla Field Generator'a yüklenin. Onu yokettikten sonra bir sonraki bölüm için hazırlığınızı yapın. En azından 15 büyük geminiz olsun (ICF'leri saymıyorum) 5 Support Frigate, 10 Repair Corvette birkaç tane de Gravity Well Generator da elinizde bulunsun. Ama mutlaka küçük gemilere "Remain Docked" emri verin, çünkü bir sonraki görevde sağlam kalmaları için bu gerekiyor.

15 – Chapel Perilous

Bu bölüm de çok acaip, eğer işinizi bilirseniz kolay geçebileceğiniz, aksi taktirde sinir krizlerine boğulabileceğiniz bir bölüm. Bölüme başlayınca elinizde en azından 15 büyük gemi, 30-40 Ion Canno Frigate olmalı. Çünkü üzerinize doğru gelen Taiidan filosu yanında büyük bir arkadaş getiriyor: Dev bir asteroid! Bölüm başlar başlamaz büyük gemilerinizi ve Ion Cannon'ları ayrı iki grup haline getirin ve asteroide doğru hızla ilerleyin. Taiidan saldırı gücünü es geçin. Asteroidin yanında destroyer, Missile Destroyer ve Assault Frigate'ler bulunacak, bunlarla uğraşmadan asteroide saldırın. Daha önce söylediğim gibi, en az 15 büyük gemi ve 40 Ion Cannon Frigate ile saldırırsanız çok geçmeden dev kayayı yokedeceksiniz. Asteroid yokolduğu anda Hyperspace Jump edin. Bu bölümde bir saniye bile kaybetmenize gerek yok.

16 – Hiigara

İşte son bölüme ulaştınız. Ama buna sevinmeye hiç vaktiniz olmayacak. Umarım 14. bölümün sonunda üretmenizi söylediğim gemileri üretmişsinizdir. Çünkü herbirine ihtiyacınız olacak. Sırayla üç ayrı grubun saldırısına uğrayacaksınız. Ve ne yazık ki hepsi de şimdiye kadar uğraştığınız bütün ordulardan güçlü olacak. Şimdi bu saldırılara nasıl karşı koymanız gerektiğini açıklayalım.

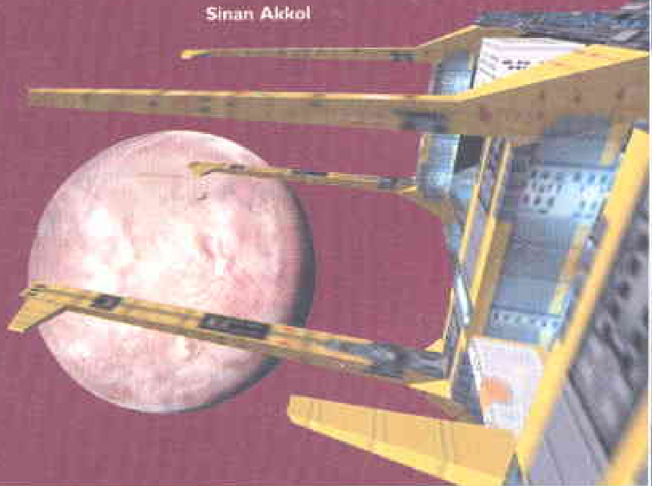
Birisi ana geminizin üstünden, ikincisi altından gelen iki ayrı grup, ana geminizi yoketmek için saldıracak. Alttaki grup ağırlıklı olarak Ion Cannon Frigate'lerden oluşurken, üstten Interceptor ve Corvette taşıyan Carrier'lar geliyor. İki bölüm önce ürettiğiniz 15 repair Corvette'e (ürettiniz, değil mi?) ana geminizi tamir etme görevi verin. Çaldığınız Ion Cannon Frigate grubunu, diğer büyük gemilerinizle birlikte alttan gelenleri karşılamaya gönderin. Üstten gelen Fighter grubuna da Gravity Well ile pek de hoş olmayan bir sürpriz hazırlayın. Ion Cannon Frigate'ler kapışırken, her düşman ICF'sini tek tek hedef alın. Üstten gelen Fighter'ların tamamı Gravity Well tuzağına düşünce Fighter ve Corvette'lerinizi gönderip hepsini temizleyin. İki grubunuza da dikkat edin. Düşman gücünün büyük bölümü temizlenince, kalanları çalmak için Salvage, saldırı ekibinizi tamir etmek için Repair Corvette'leri gönderin. Bu sıralarda ikinci Taiidan saldırı gücünün geldiğini öğreneceksiniz. Ana geminizin arkasından ve üstünden gelen bu gücü durdurmak daha kolay olacak, çünkü ilk saldırıdan daha güçsüzler. Ama yine de dikkate değer. Bütün gücünüzle iki tarafa da yüklenin ve filo ana geminize ulaşmadan önce büyük ölçüde zayıflatın. Malesef ikinci saldırı biter bitmez üçüncüsü gelecek.



Tamir edebildiğiniz kadar gemiyi tamir edip, düşmanın üzerine salın. Bir süre sonra, bilinmeyen bir ordunun ana geminin üstünde belirdiğini haber alacaksınız. Ama korkmayın, bunlar size yardıma gelen asi gemileri. Asi ordusunun bir kısmı Taiidan'lara bağlı kalacak ama çoğu size katılacak. Yenileri kendi ana gemi grubunuza katın. Üçüncü Taiidan saldırı gücünü de yokedin ve Taiidan ana gemisine saldırın.

Ana gemiyi koruyan üç Heavy Cruiser, onları tamir eden birçok Support Frigate, büyük bir Fighter grubu ve Corvette'ler ile karşılaşacaksınız. Diğerleri ile uğraşmadan, bütün büyük gemi grubunuzla direkt olarak Taiidan ana gemisine saldırın. Taiidan'ların ana gemisi havaya uçtuğu zaman, Homeworld'ü de bitirmiş olacaksınız.

Sinan Akkol



Evil Colonel Muller – BIGFATMAN
B-Movie
Tüm gemiler ve silahlar: "Press Start" yazan ekrandayken sırasıyla L1, R1, L2, R2, yukarı, aşağı, sağ, sol, sol, sağ, aşağı, yukarı tuşlarını girin.
Seviye seçimi: "Press Start" yazan ekrandayken sırasıyla L1, R1, L2, R2, üçgen, X, O, kare, kare, O, X, üçgen tuşlarını girin. Sonra da "Start Mission" ekranına giderek istediğiniz bölümü seçin.

Tomb Raider 4: The Last Revelation
Bu hileleri uygularken dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, Lara'nın her seferinde Kuzey yönüne bakıyor olmasıdır.
Bölüm geçme: Envanterde "Load" şıkkı seçiliyken L1 + L2 + R1 + R2 + yukarı tuşlarına aynı anda basın ve üçgen tuşunu girin. Envanterden çıkınca bir sonraki bölüme geçeceksiniz.
Tüm silahlar: Envanterde büyük medipak seçiliyken L1 + L2 + R1 + R2 + yukarı tuşlarına aynı anda basın ve üçgen tuşunu girin.
Sınırsız malzeme: Envanterde küçük medipak seçiliyken L1 + L2 + R1 + R2 + aşağı tuşlarına aynı anda basın ve üçgen tuşunu girin.

Tiny Toon Adventures: The Great Beanstalk
Aşağıda verilen kodları Password ekranından girerek istediğiniz bölüme geçebilirsiniz.
Downtown: Sneezer, Little Beeper, Furrball, Gogo Dodo, Gogo Dodo, Buster Bunny,
Furrball, Calamity Coyote
Wacky Fairy Tale Kitchen: Sneezer, Plucky Duck, Furrball, Little Beeper, Furrball, Babs Bunny, Elmyra, Sweetie
Wacky Café: Elmyra, Calamity Coyote, Sweetie, Little Beeper, Buster Bunny, Elmyra, Plucky Duck, Little Beeper

Jazz Speakers J-9902



Jazz Speakers her ay piyasaya yeni hoparlörler sunuyor. Bu yüzden yeni bir Jazz gördüğümüzde pek şaşırmıyoruz. Ama bu sefer tam tersine Jazz'ın yeni hoparlörünü gördüğümüzde oldukça şaşırdık. Çünkü bu 4 yan, 1 merkezi hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan küçük çaplı bir Home Theater sistemi.

Home Theater'ın ne olduğunu bilmeyenler için bu kavramı biraz anlatalım. Bildiğiniz gibi artık video kaset ve Video-CD'ler tarihe karışıyor. Bütün dünya bir DVD çılgınlığı almış yürüyor. Bunun en önemli sebebi elbette ki DVD'lerin yüksek görüntü kalitesi. DVD filmlerdeki görüntü kalitesi her hangi bir benzerinin çok üzerinde. Ama DVD'lerin görüntü olarak üstünlüğü ses olarak üstünlüğünün yanında hiç kalıyor. Çünkü DVD'lerde kullanılan Dolby Digital (AC3) ses teknolojisi ile izlediğiniz filmlerdeki sesler gerçek anlamda sinema keyfini yaşatıyor.

Bir hoparlör setinin Dolby Digital olarak çalışabilmesi için 4 yan, bir merkezi hoparlör ve bir subwoofer'ın yanı sıra Dijital sesleri 5 kanal olarak analoğa çeviren Dolby Digital çözücüsüne sahip olması gerekiyor. Home Theater sistemlerinin oldukça yüksek fiyatlarda olmasının sebebi kaliteli hoparlör kadar bu ek birim. Piyasadaki en kaliteli Home Theater sistemlerinin fiyatı 10.000$'ı buluyor.

Daha önce Creative'in piyasaya sürdüğü Desktop Theater DTT2500 gibi Jazz Speakers'ın J-9902 modeli de Home Theater sistemini oldukça ucuza mal etmenizi sağlıyor. Hem de çok daha ucuza sadece 175$'a. Eğer bilgisayarınızda bir DVD sürücü de varsa sinema keyfinin kapılarını aralayabilirsiniz.

Ancak dikkat ederseniz "sinema keyfinin kapılarını aralamak" kavramını kullandık. Sonuna kadar açmak değil. Bunun iki sebebi var. Birincisi hoparlörle gelen decoder birimi diğeri ise yan hoparlörlerin kalitesi. Decoder biriminde aslında bir sorun yok. Tek sorun bu birimin üç ayrı model olarak bulunması. J-9902 ile gelen ilk decoder'lar Dolby Digital değil sadece Dolby Pro-Logic idi ve stereo sesi geliştirmenin ötesinde bir yararı yoktu (fotoğrafta gördüğünüzde bu). Ancak yeni modeller Dolby Digital'in yanı sıra Sony'nin geliştirdiği ve Dolby Digital'den daha iyi olduğu iddia edilen (destekleyen bir film bulamadığımızdan test edemedik) DTS formatını destekliyor. Ayrıca ses kartı üzerine entegre edilmiş bir decoder versiyonuda var. Böylece ses kartını da bedavaya getirmiş oluyorsunuz. Şimdi bunları tek tek inceleyelim.



Dolby Pro-Logic versiyonu DVD sürücüsü olmayan ama surround ses'i oyunlarda uygulamak isteyenler için ideal. Buradaki tek dez avantaj çift hoparlör çıkışı olan SB Live! gibi ses kartlarından yararlanılamaması. Eğer ses kartınız tek çıkışlıysa bu versiyon sizin için ideal olacaktır.

Dolby Digital ve DTS desteği olan decoder versiyonu DVD sürücünün yanı sıra Mpeg çözücü kartı olanlar için daha avantajlı. Zaten J-9902 en yüksek performansı bu konfigürasyonda veriyor. Ancak bu durumda ikinci dezavantaj olan yan hoparlör kalitesi karşımıza çıkıyor. Yan hoparlörler Jazz'ın diğer modellerine göre oldukça gelişmiş olsa da Dolby Digital sesler için yeterli frekans aralığını verecek kalitede değil. Gerçi dört tane olmaları bu sorunu bir nebze geri plana itiyor. Ancak her 5.1 sistemde olduğu gibi bir tane olan merkezi hoparlör özellikle filmlerdeki insan seslerini vermek gibi çok önemli bir görevi üstlendiğinden performans olarak sistemin en önemli boşluğunu oluşturuyor. Merkezi hoparlör için daha güçlü bir hoparlör seçilmesi çok daha anlamlı olurdu.

Son versiyon olan ses kartına entegre decoder ise oldukça cazip. Çünkü hem oldukça hesaplı hemde ekstradan ses kartı maliyetinin önüne geçiyor. Özellikle Mpeg çözücü kartı olmayan ve DVD'leri yazılım yoluyla çözenler için ideal bir çözüm. Sistemle birlikte gelen ses kartı özel bir beş kanal çıkış ile Dolby Digital çözmenizi sağlıyor. Elbette bu halen Diamond MX-300 veya SB Live! gibi iyi bir ses kartı olanlar için sorun olacaktır. Ancak yeni bir sistem kuruyorsanız ve DVD film izlemek istiyorsanız iyi bir alternatif.

Sistemin en başarılı yönü subwoofer'ı. Ahşap kasaya sahip olan subwoofer 6.5" çapında ve oldukça yüksek ses gücüne sahip. Ses seviyesini abartmadığınız sürece patlama veya boğulma yaratmıyor. Ses ayarlarının subwoofer üzerinde olması bir dezavantaj ancak ayrı decoder kullanan iki konfigürasyonda decoder'ların uzaktan kumandaları olduğu için bu sorun olmuyor. Ses kartına entegre çözümde ise ses açıp kapamak için masanın altına eğilmek zorunda kalabilirsiniz.

Sonuç olarak J-9902 oldukça uygun fiyata bir 5.1 hoparlör çözümü. Yaklaşık 150$ daha pahalı olan rakibi Desktop Theater DTT2500 kadar başarılı bir sistem olmasa da fiyatını fazlasıyla hak ediyor.Ancak size uygun olan decoder'ın hangisi olduğunu iyice düşünmeden karar vermeyin.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı:175$ + % 25 KDV

Teknik Özellikler:

Yan Hoparlör Sayısı	4
Ek Hoparlörler	Center ve Subwoofer
Hoparlör Büyüklükleri	Yan ve Merkezi hoparlörler 3" Subwoofer 6.5"
Toplam Ses Gücü	Yan hoparlörler 5x5 watt RMS Subwoofer 20watt RMS Toplam 45watt RMS
Freakans Aralığı	47Hz ila 20.000Hz arası
Magnetik Koruma	Var

Creative Labs Encore 8X DXR3



DVD teknolojisinin maharetlerine bir önceki yazımızda değinmiştik. Ancak orada işin daha çok ses kısmından bahsedildiğinden konuyu biraz daha açacağız. Çünkü ses ne kadar önemli olursa olsun işin ana kısmı elbette ki DVD sürücü ve Mpeg2 formatının çözüm biçimi. Başlarda standartlaşamama sorunları yaşayan DVD teknolojisi uzun ve sancılı bir dönem geçirdikten sonra son bir, bir buçuk yıl içinde inanılmaz bir hızla yükselişe geçti. Gittikçe artan hızları ve sürekli olarak düşen fiyatlarıyla CD-ROM'ları tarihe gömme yolunda hızla ilerliyorlar. Sonuçta DVD'lerin 2000 içinde veya en kötü ihtimalle 2001 başlarında CD-ROM'ları tamamen piyasadan sileceğini tahmin ediyoruz. Yani bu saatten sonra yeni bir CD sürücü almanın bir espirisi kalmadı. DVD için hazırlanan oyunların yaygınlaşması ve DVD film fiyatlarının düşmesiyle kullanım alanları da genişleyecek. Bugün için izlediğiniz filmler ve oynadığınız oyunlar CD-ROM olsalar da şimdiden DVD'lere yatırım yapmak en mantıklısı olacaktır.

Bugüne kadar DVD'lerin daha az kullanılmasının iki sebebi vardı. Birincisi CD-ROM hızlarının CD sürücülerin oldukça gerisinde olması. İkincisi yüksek fiyatları. Artık fiyatlar 100$ seviyesinin altına doğru kayıyor (sadece sürücü için) ve bir yandan da DVD-ROM'ların hızları büyük bir hızla artıyor. Bunun en iyi örneklerinden biri de Creative'in kısa süre önce piyasaya sürdüğü Encore 8X DVD sürücüsü.

Aslında bu sadece bir DVD sürücü değil. Sürücü ve Mpeg kartından oluşan bir DVD kiti. Sürücü ile birlikte gelen Mpeg kartı elbette Creative'in meşhur DXR serisinin üçüncüsü olan DXR3. Ayrıca paketle birlikte RIVEN'ın, National Geographic Interactive 90's ve Compton's Interactive Encyclopedia'nın DVD-ROM versiyonları geliyor. Özellikle Creative'in son birkaç aydır çıkardığı ürünlerle birlikte verdiği yazılımların seçimindeki özene dikkat çekmekte yarar var. Her ne kadar eskimiş olsa da değerini kaybetmeyen klasik RIVEN'ın DVD versiyonu size CD değiştirmeden adadan adaya geçebilme keyfini yaşatıyor. Belki daha yeni bir oyun seçilebilirdi ama RIVEN paketten çıktığında yüzünüzü güldürüyor. Bence paket dahilinde gelen en hoş sürpriz National Geographic Interactive 90's DVD-ROM'u. National Geographics'in 1990'dan 1997'ye kadar olan tüm sayılarını reklamlarıyla birlikte taranmış olarak barındıran bu DVD-ROM'da ayrıca yabancı bir gezgin'in gözlerinden Safranbolu'yu tanıtan küçük bir belgeseli izleyebilirsiniz. Compton's Interactive Encyclopedia ise bir e-ansiklopedi için olabilecek her şeye sahip ve DVD-ROM'un yüksek depolama kapasitesinden yararlanan çok geniş bir içeriğe sahip. Kısacası Creative Encore 8X ile birlikte gelen yazılımlar konusunda bizlerden tam not aldı.

Encore 8X'in bölgesel kilidi daha önceki modellerde olduğu gibi donanımsal olarak işlenmiş. Ancak bu sefer Mpeg kartına değil DVD sürücünün kendisine entegre edilmiş. Bu yeni tip sürücülerde aynı bölge koduna sahip beş film izlediğiniz zaman sürücü otomatik olarak bu koda kilitleniyor ve diğer bölge koduna sahip filmler izlenemiyor. Bu yüzden sürücüyü aldıktan sonra izleyeceğiniz ilk filmlerin kodu belirleyeceğini unutmayın (ülkemizde yasal olarak 2. Bölge filmlerini izlemeniz gerekiyor).

DVD sürücünün performansı oldukça etkileyici. Özellikle DVD-ROM'larda ki 10.8MB'lik transfer hızı bugün bulunabilecek en hızlı CD sürücüden bile %30 daha fazla. Bu DVD filmlerin sorunsuz izlenebilmesinin yanı sıra oyunların kurulumu ve bölüm yüklemelerinde çok açık bir hız farkı yaratıyor. Ayrıca Creative Encore 8X oldukça sessiz ve kararlı çalışıyor. DVD sürücü ile ilgili tek yakınmamız Windows gezgini ile klasörler arasında gezerken erişim süresinin oldukça düşmesi. Ancak sıralı okuma konusunda Encore 8X çok daha başarılı.

Elbette Encore 8X'i diğerlerinden ayıran en önemli özellik DXR3 Mpeg çözücü kartı. DXR3, Mpeg çözümünün yükünü işlemci üzerinden almasının yanı sıra resim kalitesini açık olarak arttırıyor. Dynamic Xtended Resolution teknolojisi filmlerde sıkıştırmadan kaynaklanan bozulmaları büyük oranda gideriyor. Filmlerde sadece diagonal düz çizgilerde dikkat edildiğinde bozulma hissedebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra kart üzerindeki SPDIF çıkışı sayesinde eğer hoparlörünüzde destekliyorsa Dolby Digital ses çıkışı alabiliyorsunuz.

Tüm bunlara karşın ekran kartlarının her geçen gün artan Mpeg desteği Mpeg çözücü ayrı bir kart almayı gereksiz kılıyor. Ancak şu an piyasada bulunun ekran kartlarının hiç biri DXR3'ün kalitesiye karşılaştırılabilecek bir sonuç vermiyor. Yine de Mpeg çözümü konusunda nispeten daha iyi bir ekran kartınız varsa (ATI Rage Fury gibi) Encore 8X'i sadece DVD sürücü olarak düşünebilirsiniz.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı: 280 $+ % 17 KDV

Teknik Özellikler:

DVD Sürücü	
Okuma Hızı	10.8MB/sn (8X) DVD 6MB/sn (40X) CD
Erişim Hızı	125ms DVD 90ms CD
Desteklediği Okuma Formatları	DVD-ROM, DVD-R, CD-Audio, CD-I, CD Extra, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo CD, CD-R, CD-RW, Video-CD, DVD-Video
Mpeg2 Kartı	
Desteklediği Max. Çözünürlük	1600x1200x32bit ve 75Hz
TV çıkışı	640x480 PAL ve NTSC
Desteklediği Ses formatları	Dolby Digital, DTS, Stereo, Mpeg Audio, PCM

Creative Labs SoundBlaster Live! Player



Ekran kartlarının inanılmaz bir hızla geliştiği ve her ay yenilerinin piyasaya çıktığı bir dönemde ses kartlarının pabucu tam anlamıyla dama atıldı. Piyasaya çıktıktan sonra olay yaratan SB Live! ve Diamond MX-300'ün ardından piyasa tam bir sessizliğe büründü. Yaklaşık bir senedir ses kartları piyasasındaki heyecan verici tek gelişme her ay kartların biraz daha ucuzlamasıydı. Ama bu da zamanla rutinleşti ve olay olmaktan çıktı.

Sonunda aradan bir yıl geçti ve Creative yeni ses kartlarını açıkladı. Kartlardan ilki Live! Platinium, oyunculardan daha çok profesyonellere yönelik. Ancak Platinium'da ki bir iki özellik bizlerinde işine yarayacak yönde. Bunlara gelecek ay ki Platinium incelememizde değineceğiz. Bizi daha çok ilgilendiren kart ise Live! Player. Zaten isminden de bu açıkça anlaşılıyor.

Live! Player'ın Live Value'dan en büyük üstünlüğü üzerinde bulunan dijital ses çıkışı. Bu Platinium ile birlikte gelen Digital-DIN çıkışından farklı olarak bir mini-jack çıkışı. Mini-jack çıkışı sayesinde DAT ve Mini-Disc'lerinizi bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Ama dijital çıkışın en önemli avantajı Cambridge Soundworks'un FourPointSurround 2000 ve DesktopTheater 2500 hoparlörlerini dijital olarak bağlayabilmeniz. Böylece seslerin kasa içindeki parazitlerden etkilenmemesini sağlıyor daha temizelde ediyorsunuz. Ancak hoparlörlerinizi bağlayabilmek için bir ucu mini-jack diğer ucu Digital-DIN olan bir kabloya ihtiyacınız var. Bu kablo FPS 2000'ler ile birlikte geliyor ama DTT 2500'lerde bulunmuyor. Görüştüğümüz Creative yetkililerin durumun farkında olduklarını ve kısa süre içinde bu kabloların sağlanacağını söylediler. Eğer DTT 2500 ve SB Live! Player'a sahipseniz gelecek ay satın aldığınız yerin başını ağrıtarak bu kabloyu edinebilirsiniz.



Live! Player'la birlikte gelen Live!Ware 3.0 oldukça gelişmiş. Ses kartınız ve hoparlörünüze ait bütün ayarları buradan yapabiliyorsunuz. Buna EAX desteklemeyen oyunlar için hazırlanmış preset'ler der dahil. Ancak Live!Ware 3.0'daki en büyük değişiklik yapmak istediğiniz herşeyi oldukça basit bir yolla yapabilmeniz. Mesela müzik dinlemek istediğinizde Live!Task ayarlarını "I want to listen to CD with Classical" olarak değiştiriyorsunuz. Creative Play Center açılıp CD'yi çalmaya başlarken Live! Task'de equaliser ayarlarını klasik müziğe göre ayarlıyor. Burada "listen to CD" yerine müzikle ilgili istediğiniz herhangi bir şeyi ve "classical" yerine istediğiniz bir efekti koyabiliyorsunuz. Mesela "I want to Play EAX Game with EAX- Light Effects" seçeneğinde EAX destekleyen oyunları hafifletilmiş efektlerle oynuyorsunuz.

Live!Ware 3.0 ile birlikte gelen. Hoş programlardan biri de Lava! isimli görsel efekt programı. Lava! Creative Play Center'a eklenerek CD ve MP3 dinlerken müziğin ritmine göre hareket eden 3D görüntüler oluşturuyor. Diğer bir ilginç program da MediaRing Talk'99. Bu program ile bilgisayarınızdan telefon görüşmesi yapabiliyorsunuz. Üstelik MediaRing'e sahip olan başka arkadaşlarınızla internet üzerinden sesli telefon görüşmesi yapmanız mümkün. Hatta bu program ile internet üzerinden dünyanın herhengi bir yerındeki bir telefon numarasını arayabiliyorsunuz. Ancak bu son özellik için aylık sabit bir ücret ödemeniz gerekiyor. Programın asıl hoş yanı EAX ses efektlerini de desteklemesi. Böylece sesinizi erkekten kadına veya kadından erkeğe çevirerek birilerini işletebilirsiniz. Tabii bunu fidye veya şantaj gibi kötü emellerinize alet ederseniz Creative hiçbir sorumluluk kabul etmiyor. Live! Player ile birlikte ayrıca iki CD'lik Descent 3 ve bir sürü oyun demosu da geliyor. Kısacası Live!Player tam bir yazılım hazinesine sahip.

Live! Player'ı cazip kılan noktalardan biri de EAX'a oyun üreticilerinden gelen destek. Artık piyasaya çıkan 3D oyunların büyük çoğunluğu EAX'ı destekliyor. Kısacası Live! Player özelliklerinden birlikte gelen yazılımlara kadar bir oyuncunun ihtiyacı olan herşeyi sağlıyor. Eğer yeni bir ses kartı almayı düşünüyorsanız şu an için piyasada bulunan en iyi alternatif.

Teknik Özellikler:

Ses işlemcisi	EMU10K1
Kullandığı Veriyolu	PCI
Desteklediği Pozisyonel Ses Standartları	EAX ve DirectSound
Üzerindeki Giriş ve Çıkışlar	Ön hoparlör, Arka hoparlör, Mikrofon, Line-out, Digital Out, Gameport
Beraberinde Gelen yazılımlar	Live!Ware 3.0, Creative Lava, Creative Digital Play Center, Descent 3 (2CD), MediaRing Talk 99
Minimum Sistem Gereksinimleri	Pentium 133, 32MB RAM, Windows 95 veya üzeri

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı:90$ +%17 KDV

Yamaha CRW6416S



Piyasadaki donanımlar arasında bugünlerde en mutsuz olanlar CD sürücüler olsa gerek. Çünkü iki ayrı koldan büyük bir saldırı altındalar. Bir yandan DVD sürücüler bir yandan da CDRW sürücüler performans olarak CD sürücüleri sıkıştırıyor. Herhalde bu yıl sonuna doğru CD sürücüler piyasaya veda etmeye başlayacaklar.

CDRW sürücü piyasasındaki en büyük gelişme kuşkusuz 8x4x24 hızındaki modellerin kendilerini göstermeye başlaması. Geçen ay hatırlarsanız Yamaha'nın CRW6416 model CDRW'sini incelemiş ve oldukça beğenmiştik. CRW6416 bizden Level Performans ödülü almıştı. Aradan bir ay geçmeden elimizde 8x yazma 4x yeniden yazma ve 24x okuma hızına sahip bir Yamaha bulunca oldukça şaşırdık. Teknolojinin hızına yetişmek oldukça zor. CRW8428S modeli de CRW6416 gibi SCSI arabiriminin kullanıyor. Ancak bu sefer kullanılan SCSI 3 veriyolu veri aktarım performansını arttırdığı gibi CD'lerin yanma ihtimalini de oldukça azaltıyor. Elbette bu ekstra performans için SCSI kartınızın bu veriyolunu desteklemesi gerekiyor.

Yamaha CRW8424S'nin en önemli özelliği 4MB buffer'a sahip olması. Buffer verilerin CD-R'a yazılmadan önce depolandığı bölge. Buna ihtiyaç duyulmasının sebebi yazma işleminin bir kere başladıktan sonra hiç durmadan devam etmek zorunda olması. Eğer işlem aksamaya uğrarsa CD-R bozuluyor ve biz bunu CD-R'ın yanması olarak tanımlıyoruz. CD yazılması aşamasında hard-disk veya diğer CD sürücünüzden okunan veride kesilme olursa CDRW sürücünüz buffer'a kopyaladığı veriler sayesinde CD-R'ın yanmasını engelliyor. Yamaha CRW8424S'nin 4MB'lık oldukça büyük buffer'ı kaynaktan gelen veri üç saniye gibi uzun bir süre için kesilse bile işlemin devam etmesini sağlayabiliyor.

Yaptığımız testlerde Yamaha CRW8424S piyasadaki 8x hızı destekleyen CD-R'ların pek çoğuna kopyalama yapmayı başardı. Yani pek çok CDRW sürücüdeki CD-R seçme sorunu CRW8424S'de yok gibi gözüküyor.

Tüm özellikleriyle bizden tam not alan Yamaha CRW8424S sayesinde 650MB tıka basa dolu bir CD'yi 6 ila 8 dakika arasında yazmanız mümkün. Eğer sık sık CD yazıyorsanız veya almışken en iyisini almak gibi bir mantığınız varsa Yamaha CRW8424S şu an piyasadaki tek seçenek gibi gözüküyor.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı: 329$ +%17 KDV



Teknik Özellikler:

Arabirim	SCSI-3 (Ultra SCSI)
Veri Kapasitesi	700MB (80 dakika Data ve Audio)
Yazma/Okuma Hızı	1x, 2x, 4x, 6x, 8x Yazma 2x, 4x Yeniden Yazma 24x maksimum Okuma
Desteklenen Yazma Modları	Disc-at-Once, Track-at-Once, Session-at-Once, Packet Writing
Buffer Boyutu	4MB
Birlikte Verilen Yazılımlar	Adaptec Easy CD Creator, Direct CD, CD Copier Deluxe
Minimum Sistem Gereksinimleri	Pentium 133 işlemci, SCSI arabirim kartı, Windows 95/98/ NT 4.0 ve Service Pack

Hitachi CM 643ET

Geçen iki yıl içinde piyasayı alt üst eden 3D kartlar oyun hayatımızı kökünden değiştirdi. Ekran kartlarının 3D performansları da fiyatları da oldukça yükseldi. Eğer ekran kartınız için 200$'ın üzerinde bir para verebiliyorsanız monitörünüz içinde iyi bir rakamı gözden çıkarmaya hazır olun. Yok ben eski 14" monitörümü değiştirmek istemiyorum diyorsanız boşuna para harcayıp pahalı bir ekran kartı almayın.

Hitachi CM 643ET piyasadaki tüm ekran kartlarının hakkını verebilecek kalitede. Bunun en önemli sebeplerinden biri 1600x1200 çözünürlükte 75Hz tazeleme oranı verebilmesi. Bu pratikte Hitachi CM 643ET'nin tüm çözünürlüklerde ekran kartınızdan hızlı çalıştığı ve ekran kartının 3D performansı üzerinde bir dar boğaz oluşturmadığı anlamına geliyor. Eğer monitörünüzün tazeleme hızı ekran kartınızdan düşükse ekran kartınız ne kadar hızlı olursa olsun monitörün hızı onun üzerinde darboğaz oluşturacak ve ekran kartını yavaşlatacaktır.



Hitachi CM 643ET'nin en önemli özelliğiyse 0.22mm yatay nokta çözünürlük oranına sahip olması. Bu sayede CM 643ET piyasada bulabileceğiniz en iyi görüntü kalitelerinden birini sunuyor. Bu da 32-bit renk derinliğindeki harika grafiklerin hakkettiği görüntü kalitesinin monitöre yansıması demek. Bu CM 643ET'nin üzerinde bulunan kaliteli anti-glare tabakası ile birleşince gerçekten çok iyi bir sonuç veriyor. Bu sayede ortamdaki ışık kaynakları monitör üzerinde görüntüyü bozan yansımalar oluşturamıyor. Monitörün tüpünün düşük bir eğime sahip olması görüntünün az bozulmasını sağlıyor.

Görüntü kalitesi ve tazeleme hızı olarak oldukça beğendiğimiz CM 643ET'nin en önemli sorunu menülerinin kullanışsızlığı. Ayarlar yeterli de olsa ulaşımı biraz zor. Buna karşın CM 643ET'nin diğer ergonomi özellikleri oldukça iyi. Kasası pek hoş gözükmese de oldukça küçük.

Sonuç olarak Hitachi CM 643ET'nin kalitesi ve özellikleri oldukça yüksek. Ancak fiyatı hiçde azımsanacak gibi değil. Ayrıca piyasayı yavaş yavaş ele geçiren düz ekran (flat screen) monitörler karşısında teknolojisi gittikçe eskiyor.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Bilgitaş
Telefon: (0212) 275 10 70
Fiyatı:450$ +%17KDV

Teknik Özellikler:

Nokta Çözünürlük	0.22mm
Görülebilir Alan	16"
Tazeleme Oranı	640x480 130Hz 1600x1200 75Hz
Anti Glare Tabakası	Var
Boyutlar	41cm genişlik 40cm Yükseklikl x 41,2 Derinlik

Mustek Steering Wheel



Piyasada daha çok tarayıcılarıyla tanınan Mustek aslında oyun kontrol cihazları da üreten bir firma. Mustek'in ürünleri tam anlamıyla orta seviye diye tanımlayabileceğimiz cinsten. Yani hem hesaplı hem de başınızı ağrıtmayacak, işinizi görecek cinsten. Ama benzerlerinden farklı olarak Mustek'in ürünleri genelde özgün tasarımlar. En azından Mustek Steering Wheel için bu açıkça ortada.

Resminden de anlayabileceğiniz gibi Mustek Steering Wheel tasarım olarak çok farklı. Farkın ana temeli diğer direksiyonlardaki gibi direksiyonun sabitlendiği geniş bir kaide olmaması. Bunun yerine kaide olarak altına oldukça geniş bir vantuz yerleştirilmiş çok küçük bir kaide kullanılmış. Vantuz kaidenin üzerindeki bir kol yardımıyla parlak yüzeyler sıkıca yapışıyor ve direksiyonun hareket etmemesini sağlıyor. Ancak vantuz sert hareketlere dayanacak kadar güçlü değil. Ayrıca tam olarak tutunana kadar biraz uğraşmanız gerekiyor. Ekstra sabitlik sağlamak isterseniz cihazla birlikte gelen metal bir mengeneyi kullanabilirsiniz. Ancak bu parçanın da kullanışlı olduğunu söylemek zor.

Direksiyon ile ilgili asıl şikayetimiz direksiyonun kaidesi ile kendisi arasındaki mesafenin çok uzun olması. Bu onu standart bir çalışma masasına monte ettiğinizde direksiyonun kullanılamayacak kadar yüksek olmasına yol açıyor. Bu sorundan kurtulmak için direksiyonu ortasındaki eksenden eğebilirsiniz. Ancak bu durumda da hem direksiyonun size bakış açısı hem de masadan uzaklaşmış olmanız sorun olacaktır. Aslında TV-Out kullanıyorsanız ve cam bir sehpanız varsa bu mesafe sorunu tam tersine bir avantaj haline gelebilir. Çünkü Mustek Steering Wheel'i alçak bir sehpaya monte edip sizde bir koltuğa oturursanız direksiyon olması gerektiği kadar yakın oluyor ve kullanımı rahatlıyor. Zaten koltukta oturmanın sandalyeye göre daha rahat olduğu da gayet açık.

Kaidenin tasarımındaki bu sorunlar haricinde direksiyonun performansı gayet iyi. Ne geçen ay incelediğimiz Genius gibi fazla hafif ne de Dexxa gibi sert. Tam orta karar bir direksiyon sertliği ve oldukça iyi dengelenmiş bir geri toplama ile her türden araba yarışını kolayca oynayabileceksiniz. Aslına bakarsanız bu iki özellik (sertlik ve geri toplama) bir direksiyonun en kritik noktasıdır. Çünkü bu iki denge iyi tutturulamazsa oyun ciddi bir eziyete dönüşebilir.

Direksiyonla birlikte gelen pedallar ise biraz hafif ama yine de rakiplerinin pek çoğuna göre daha dengeli. Ayrıca pedalların bulunduğu kaidenin alt kısmında ayaklarınızı destekleyebileceğiniz kadar geniş alan var.

Sonuçta Mustek oldukça iyi özelliklerine rağmen oldukça kötü özellikler-de barındırıyor. Eğer direksiyonun iyi özellikleri korunarak daha iyi bir kaide çözümü bulunabilirse çok daha başarılı olabilir.

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı: 55$ + %25 KDV

Teknik Özellikler:

Bağlantı Arabirimi	Gameport
Hareket Modları	Analog
Tuş Sayısı	2 tuşlu
Ek Özellikler	Pedal
Birlikte Verilen Yazılımlar	Yok
Minimum Sistem Gereksinimleri	Windows 95 veya üzeri, gameport'a sahip ses kartı

Mustek Scroll Fire



A4 Tech bugünlerde ilginç oyun kontrol cihazları ile karşımıza çıkıyor. Geçen ay incelediğimiz Racing Easy'yi hepiniz hatırlayacaktır. Hiçbir yere sabitlenmeyen, elinizde tuttuğunuz küçük çaplı bir direksiyondu. Pek başarılı değilse de tasarımı oldukça ilginç ve yenilikçiydi. Bu ay A4 Tech'in incelediğimiz joystick'i Scroll Fire ise Racing Easy kadar olmasa da ilginç bir yenilikle karşımıza çıkıyor.

Bu yenilik aslında A4 Tech'in mouse'larından fazlasıyla aşina olduğumuz scroll wheel (kaydırma tekerleği demeye dilim varmıyor). Peki bir tekerleğin joystick'de ne işi var? Aslında bu soru tekerleğe sahip bir mouse ile FPS oynayanlar için oldukça basit. Silah değiştirme kolaylığı. Cihaz üzerindeki tekerlek sayesinde silah değiştirmek oldukça kolay ve hızlı. Özellikle FPS'ler de rakibinize ve size uzaklığına göre silah değiştirmeniz gerektiğinde klavyede ki bir tuşa ulaşmak oldukça zordur. Ancak bu tekerlek sayesinde bu iş çok daha kolay ve size büyük avantaj sağlıyor.

Buradaki tek sorunumuz tekerleğin Microsoft mouse'lardaki gibi basamak basamak dönmemesi. Yani tık tık yaparak tek tek silahları değiştirmek pek kolay değil. Kimi zaman tekerleği fazla çevirip istediğiniz silahı kaçırabiliyor ve tekerleğe tam bir tur daha attırmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Ne yazık ki cihaz diğer özellikler olarak her hangi bir yeniliğe veya avantaja sahip değil. Gerçi Scroll Fire'ın kutusunda ve kullanma kılavuzunda kullanılan mekanik sistemin yeni ve geliştirilmiş olduğu yazsa da biz ekstra bir rahatlık veya konfor hissedemedik. Tam tersine kontrol kolunun hareketleri kaliteli bir joystick'in oldukça gerisinde. Ayrıca kolun sola doğru yaptığı çıkıntı ergonomisinden çok şey götürüyor. Tuşların yeri ve kullanılabilirliği de küçük hatalara sahip.

Scroll Fire'ın ikinci avantajı ise fiyatı. 15$ için gösterdiği performans oldukça iyi. Eğer joystick'e verecek çok fazla paranız yoksa ve ortalama bir ürün arıyorsanız Scroll Fire öçok iyi bir alternatif. Üstelik rakiplerinin hiç birinde olmayan scrolling wheel'e sahip. Ancak fiyat sizin için ikinci plandaysa tercih etmeniz gereken joystick bu değil. Son olarak söyleyebileceğimiz joystick'e tekerlek yerleştirmenin hiç de fena bir fikir olmadığı. Yakında takipçilerini görürsek şaşırmayın.

Teknik Özellikler:

Bağlantı Arabirimi	Gameport
Hareket Modları	Analog
Tuş Sayısı	4 tuşlu
Ek Özellikler	Scroll Wheel, Throttle
Birlikte Verilen Yazılımlar	Yok
Minimum Sistem Gereksinimleri	Windows 95 veya üzeri, gameport'a sahip ses kartı

Bilgi İçin
Dağıtıcı: Multimedya
Telefon: (0212) 216 45 68
Fiyatı:15$ + %25 KDV

Donanım Pazarı

Dream Machine

İşte paranın alabileceği en iyi bilgisayar

İŞLEMCİ
Pentium III 600 Mhz (YENİ!)
Şimdilik Türkiye pazarındaki en hızlı işlemci
Empa (212) 599 30 50
650 $

ANAKART
Asus PII P3B-F ATX
Tam altı tane PCI slotu var, işlemci hızı soft-menüden ayarlanabiliyor
Çizgi Elektronik (212) 273 14 91
121 $

BELLEK
128 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için ideal
252 $

SABİT DİSK
Maxtor 9153506 Diamondmax 16 GB
Okuma hızı çok yüksek.
Karma (212) 233 30 30
369 $

EKRAN KARTI
Creative Ga-Force 256 (YENİ!)
Bütün sınırları zorlayan, devrim yaratacak yeni ekran kartı.
Karma (212) 233 30 30
Multimedya (212) 212 98 50
320 $

MONİTÖR
17' Sony 200 GTS
Görünür kısmı rakiplerinden daha büyük.
Pampa (212) 256 65 90
423 $

CD & DVD ROM
Creative 6X DVD Rom
MPEG2 kartı ile bilikte geliyor.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78
233$

SES KARTI
Sound Blaster Live!
Ev ve profesyonel kullanım için uygun.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Ekonomik Seçimler

Hem iyi hem ucuz bilgisayar isteyenlere

İŞLEMCİ
Intel Celeron 400
Fiyat/performans oranı çok iyi
Empa (212) 599 30 50
80$

ANAKART
ABIT BE6
1 AGP, 2 ISA, 4 PCI, 1 combo slotu var.
Karma (212) 233 30 30
116 $

BELLEK
64 MB SDRAM 100 Mhz
Oyuncular için yeterli
131 $

SABİT DİSK
Qantum Fireball 13 GB
Yüksek fiyat/performans oranı
Karma (212) 233 30 30
161$

EKRAN KARTI
Creative TNT 2 16 MB
Efsanevi TNT 2, 16 MB Ram ile de oldukça hızlı
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

MONİTÖR
LG Studioworks 775N (YENİ !)
Fiyatına oranla çok iyi bir 17 inç.
Ufotek (212) 336 61 00
261 $

CD & DVD ROM
Toshiba XM6502B
40 Hızlı, CD'yi tanıma ve genel okuma hızı çok iyi.
Karma (212) 233 30 30
62$

SES KARTI
Sound Blaster Live! Value
Herkesin alması gereken bir ses kartı.
Multimedya (212) 212 98 50
Empa (212) 599 30 50
Genpa (212) 188 10 78

Yan Birimler

Ve biyisayarınıza alabileceğiniz en iyi yan birimler

HOPARLÖR
Cambridge Desktop Theater 5.1 DTT2500
4 satellite hoparlör, 1 tweeter, 1 subwoofer ve kontrol ünitesinden oluşan mükemmel bir set.
Empa (212) 599 30 50
300 $

TV KARTI
Hauppauge TV Kartı
Radyo ve teletext yayınlarını da alabiliyor
Bilgitaş (212) 275 10 70
275 DM

MODEM
Inca Conexant SoftK56
Başarılı bağlantı, maksimuma yakın hız.
Pasifik (212) 212 88 65
30 $

YAZICI
Epson Stylus Color 640
Dakikada 8 sayfa siyah beyaz, 4 sayfa renkli baskı hızı. 1140 X 720 dpi çözünürlükte baskı yapabiliyor.
Romar (212) 252 08 09
77.990.000 TL

TARAYICI
HP ScanJet 3200 C
600 X 1200 Çözünürlük, 30 bit renk derinliği. Paralel bağlantı kullanıyor.
HP (212) 224 59 25
131$

CD YAZICI
Yamaha CRW6416S-VK (YENİ!)
SCSI arabirim kullanan bu yeni Writer, üstün performansıyla göz dolduruyor
299 $
Multimedya (0212) 212 98 50

Düzeltme

Geçen ay ki Avermedia TVPhone 98 incelememizde ürünün dağıtıcısı olarak Pasifik Bilgisayar yazılmıştır. Ancak Avermedia ürünlerinin Türkiye'deki tek yetkili distribütörü Multimedya Bilgisayardır. Ürünle ilgili bilgi almak için multimedya Bilgisayarın (0212 212 98 50) numaralı telefonunu arayabilirsiniz.

Geçen ay Genius Steering Wheel incelememizde ithalatçı firma olan Boğaziçi Bilgisayar'ın telefonu yanlış yazılmıştır. Boğaziçi Bilgisayar'ın telefonu (0212) 217 29 29'dur.

LEVEL HIT

Resident Evil 3 Nemesis

Yılın Playstation Olayı... 3. Bölüm



Kalp atışlarımı duyabiliyor musunuz? Oyunumuzun tam çözümünün geriye kalanı işte karşınızda duruyor. Fazla uzatmamak lazım. Size iyi eğlenceler. En son nerede kalmıştık? Nemesis di mi.... Hadi bakalım.

...köprüden geçin ve Nemesis ile yüzleşin.

6. Kontrol Noktası:

1.Seçenek: Nemesis' i köprüden aşağıya atar (KN6-1).

2. Seçenek: köprüden aşağıya atlar (KN6-2).

KN 6-1: Jill, Nemesis' i köprüden aşağıya atacak ve tam karşısındaki kapıya girecek. Buradan düz gidin ve kapıdan girin. Şimdilik sadece bir kapı açık. 1.Yol' a devam edin(aşağıda).

!!!1. Yola Geri Dönüş!!! : Kilitli kapıda çok amaçlı anahtarı kullanın. İçeriye girin. Yedinci haritayı alın. Konsolun yanındaki system anahtarını alın. Doğru gidin ve asansörle aşağı inin. Yol üstündeki yaratıklara dikkat edin. Havuzlu odadan çıkın. Tünelin sonuna kadar gidin. Save odasına girin. 2. Yol' a geçin ve sonra "Devam " a gidin.

KN 6-2: Jill, köprüden aşağıya atlayacak ve ırmaktan çıkacak. Bir merdivenden çıkın. Bir tünele geleceksiniz. Tırmanıp doğru gidin ve save odasına girin. 2. Yol' a devam edin (aşağıda).

!!!2. Yola Geri Dönüş!!! Düz gidin ve yedinci haritayı alın. Kapıdan çıkın. 1. Yolu tamamlayın ve "Devam" a gidin. Burada eğer hiçbir seçeneği kullanmazsanız, Nemesis Jill' e saldırır ve köprüden aşağı atar.

6.Kontrol Noktasının Sonu

1. Yol: Save odasına girdiniz. Kabinden çok amaçlı anahtarı alın. Devam edip buhar odasına girin. En sondaki makineye ulaşabilmek için bazı düğmeleri açıp kapatmanız gerekli. Aslında çok basit. Sadece biraz denemeniz gerekli. Makinenin yanına gittiğinizde birşeyleri açacaksınız. Şimdi buralardan çıkıp 1.Yola dönüş' e gidin.

1. Yol' un Sonu

2. Yol: Save odasından mavi ışıkların yanındaki nesneyi alın. Su test odasına gidin. Kontrol odasının arkasındaki makineyi kontrol edin. Mavi ışıkların oradan aldığınız nesneyi makinede kullanın. Tekrar bir bulmaca ile karşı karşıyayız. Ekranın üstünde bir örnek göreceksiniz. Üç ayrı parçası var. Bunlar üst üste geldiği zaman üstteki örnek ile aynı olmak zorunda. Biraz uğraşmanız gerekecek. Daha önce de söylediğim gibi verebileceğimiz kesin bir çözümü yok. Deneyerek bulmalısınız. Biraz sinir edici olduğunu ben de kabul ediyorum. Çözdüğünüz zaman birşeyleri kapatmış olacaksınız. Şimdi buradan çıkın ve havuzun olduğu yere girdin. Asansörü kullanarak yukarıya çıkın. 2. Yol dönüşüne gidin.

2. Yolun Sonu.

"Devam"

Eğer biraz ekstra cephane almak ilginizi çekerse, su test odasına gidin ve çok amaçlı anahtarınızı makinelerden birinde kullanın. Tekrar anahtarınızı kontrol edin.

Sistem diskini yanınıza almayı unutmayın. Asansörün yanındaki tamamen açılmış olan kapıdan girin. Duvardaki cihazda sistem disketini kullanın. Nemesis' le karşılaşmaya hazır olun. Nemesis' i öldürdüğünüz zaman bir cesetten Umbrella Cardkey düşecek. Onu alın, kilitli kapının yanındaki cihazda kullanın. Kapıdan dışarı çıkın ve sahneyi seyredin. Şehri havaya uçuracak olan misilin hazır olduğunu duyacaksınız. Eğer ekstra cephane isterseniz buhar odasına dönüp asansörde Umbrella Cardkey' i kullanın. Asansörden aşağı inin. Ne bulursanız toplayın. Kontrol ettiğiniz anahtarı oradaki kasada kullanın ve M66 4' lü roket atarı alın. Baba bir alet yani! İkinci kattaki save odasına gidin. Dışındaki kepenkte Umbrella Cradkey' i kullanın. Şimdi doğru gidip haberleşme odasına girin. Eğer köprüde 2. Yol' u seçtiyseniz burada 1. Yol' u seçeceksiniz. Eğer 1. Yolu seçtiyseniz burada 2. Yolu kullanacaksınız.

1.Yol: Haberleşme odasına girmenizden hemen sonra Carlos sizi arayacak. "Devam " a gidin.

2.Yol: Jill radarın başına geçtiği anda bir demo girecek. Nicholai ile konuşacaksınız.

2.Yol için 7.Konrtol Noktası:

1.Seçenek: Nicholai ile konuş (KN7-1).





2.Seçenek: Nicholai ile kavga edin (KN7-2).

KN7-1: Nicholai kaçar. Ardından Carlos görünür (esas oğlan). Haberleşme cihazının yanındaki merdivenden aşağı inmeye çalışın. Kısa bir sahne girecek. Eğer oyunun sonunu değiştirecek başka bir sahne ilginizi çekerse, çıkışı kullanarak odadan çıkın (merdiveni değil), çıkın ve tekrar haberleşme odasına girin. Eğer böyle yapmazsanız "Devam" a gidin.

KN7-2: Jill' in kontrolünü alacaksınız. Nicholai' i öldürün. "Devam" a gidin. 2.Seçenek için 7. Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Haberleşme odasındaki merdivenden aşağıya inin. Şimdi tüm hazırlıklarınızı yapın çünkü harbi boss' la karşılaşacaksınız. Özellikle herbleri almanızı tavsiye ederim. Yerde zombilerin yattığı yerin sonuna gidin ve kapıdan çıkın. Yol boyunca ilerleyip kapıdan girin. Odada "eski" bir arkadaşınızı göreceksiniz. Trenin yanında ölüdür. Makineyi çalıştırın. Herşeyi kontrol edecek ve batarya olmadığını haber verecek. Sonra birinci pili yerine itin. Nemesis son kez görünecek. Sonra 2 ve 3 numaralı bataryaları da yerlerine itin. Makine şarj olacak ve ateş edecek. Nemesis' i ateşin önüne getirmeye çalışın. Belli bir süre sonra ölecektir. Orayı terkedin. Kısa bir sahne girecek.

8.Kontrol Noktası:

1.Seçenek: Öldür! (KN8-1).

2.Seçenek: Terket (KN8-2).

KN8-1: Jill, Nemesis' i öldürür. Odayı terkedip "Devam" a gidin.

KN8-2: Jill, otomatik olarak odayı terk eder. "Devam" a gidin. Eğer hiç bir şey seçmezseniz, Nemo son nefesiyle saldırır ve nalları diker (ölür yani).

8.Kontrol Noktasının Sonu

Devam

Asansörü çalıştırıp aşağıya inin. İleri giderek oyunun sonunu getirmiş olmanın o mükemmel hazzıyla tanışın. Oyunun sonlarının farklı olabildiğini unutmayın. Fakat fazla bir şey de ummayın. Duyduğum kadarıyla hemen hemen aynı imiş fakat bazılarının sonunda ekstralar varmışmış. Aman da aman. Bi deneyinmiş. Hanimiş benim Nemesis' im hı?Abıdıbıdı!(Arada bir olur bana böyle)

The Mercenaries Game

Resident Evil 3 Nemesis oyununun sonunu öyle veya böyle getirmeniz, The Mercenaries Game' i açmanız için yeterli olacaktır. Bu oyunda Umbrella Co.' ın paralı askerlerini yönlendiriyorsunuz. Amacınız, treleybüsün içinden başlayıp, normal oyunun ilk başladığı yer olan depoya ulaşmak. Bunu yaparken de sınırlı sayıda techizat ve süre kullanacaksınız. Sonuçta başarınıza göre bir miktar para (Amerikan Doları şeklinde - $) kazanıyorsunuz. Bu oyun için de ayrıntılı bir tam çözüm vermek isterdim ama ne yazıkki bu sefer net yapmanız gereken bir şey yok. Tek amaç tek parça halinde ve mümkün olduğu kadar çok zaman kazanarak hedefe ulaşmanız. Fakat yine de size bu konuda yardımcı olmak istedim ve oturup size bir Guide (kılavuz) yazdım. Böylelikle daha az zorlanmış olursunuz. Oyuna başlamadan önce karakterinizi seçmelisiniz. Biraz yardımcı olmak gerekirse:

Carlos: %100 kurşunla dolu makineli tüfek, 15 mermisiyle beraber Desert Eagle, 105 adet Desert Eagle mermisi ve üç adet kombine herb (kombine=kırmızı+yeşil+mavi =%100 iyileştirme ve zehirden kurtulma)

Mikhail: Sekiz roketiyle beraber Rocket Launcher, yedi mermisiyle beraber pompalı tüfek, 28 adet pompalı mermisi, yedi mermili Magnum, 24 adet Magnum mermisi ve bir kombine herb.

Nicholai: 15 mermisiyle beraber bir tabanca, bıçak, mavi herb ve ilk yardım spreyleri.



Oyunu bir kere bitirmeniz için en kolay yolu size söyleyeceğim. Sonra nasıl olsa siz kolaylıkla daha yüksek dereceleri yapabilirsiniz. Şimdilik hiç sivil kurtarmamış olacaksınız ve doğru hedefe giden yolda olacaksınız. Mesela Mikhail ile oynayın. Treleybüste uyanıyorsunuz. Dışarıya çıkın. Koşma tuşunu çok fazla kullanmalısınız. Engelden sonra üç zombi var. Pompalı ile vurun. Yere düşmeleri yeterli, öldürmek için uğraşmayın. Bu arada pompalı silah ile tek kurşunla bazen üç - dört kişiyi bile vurabildiğinizi ve aynı anda vurulan düşmandan daha fazla zaman kazandığınızı unutmayın. Bu yüzden de Magnum' u sadece tekli nesne ve zombileri vurmak için kullanın. Kapıdan çıkın. Şimdi önünüzde iki ayakta zombi var. Sonra bir tane yerde var, dikkat edin. Son olarak iki tane daha ayakta ve kapıdan çıkın. Burada doğru karşıya koşun ve sakın kargalara yakalanmayın. Çok hızlı olmalısınız. Kapıdan çıkın. Şimdi karşınızdaki tek zombiyi R1 i kullanarak öldürün. Biraz ilerleyip R2' ye basarak nişan alın ve bekleyin. Bütün zombiler karşınızdaki varilin yanında iken tetiği çekin ve 70 - 80 saniye kadar kazanın. Karakterinize göre sağdan gidip kapıdan çıkın. Sol taraftaki kalabalığa birkaç el ateş edip zaman kazanın. Karşınızdaki kapıdan çıkın. Düz koridoru koşun, köpeklere yakalanmayın ve sağa dönerek kapıdan girin. Burada kimse yok, koşun ve gördüğünüz ilk kapıdan girin. Burada Nemesis' e dikkat edin ve haritayı da kullanarak hedefinize doğru ilerlemeyi sürdürün. Dışarıya çıktığınızda üç yaratık göreceksiniz. Magnum ile avlamanızı tavsiye ederim. Oradan da çıkın. Burada yerdekileri pompalı ile avlayın. Çıkın. Otoparkta da hemen yanınızdaki iki tipi öldürün(R1 ile). Sonra biraz ilerleyip R2 ile varile ateş edin. Üçü ölür, üçü kalır. Onları da avlayıp çıkın. Boş bir alanda koşun. Bazen burada Nemesis gelir. Eğer roket atar ile öl-













dürürseniz +120 saniyeniz olur. Çıkın burada da. Burada da üç zombi bir de Nemesis var. Karar sizin. Sağdaki kapıdan çıkın. Burada üç yaratık var. Dalaşmayın ve doğru koşarak oradan çıkın. Burası da kuşlu. Koşup karşı kapıdan girin(Polis merkezine değil ha). Burada da bir varil var, isterseniz kullanıp zaman kazanın. Yok düz ilerlerseniz 5 zombiyi vurup çıkın. Buradan da koşarak çıkın çünkü üç tane it var. Boş bir koridor var ama koşarak çıkmazsanız iki Nemesis birden geliyor. Amman dikkat. Sonraki ekranda bişi yok, karşıki kapıdan girin. Burada yedi - sekiz kadar zombi var; doğru ilerleyip çıkın. Üç yaratıkla karşılaşın ve hala yaşıyorsanız öldürüp çıkın. Bir kuşlu bölgeyi daha atlatıp çıkın. Sonunda depoya ulaştınız. Burada da yedi - sekiz zombi var. Bunları va vurup yukarıdaki save odasına çıkın. İşte bittiiiiii....

The Mercenaries: Operation Mad Jackal, yüksek derece yapmak isteyenler için pek de kolay bir oyun değil. Eğer sadece hedefe varmayı amaçlarsanız pek zor sayılmaz ama sonucunda bir "D" ye razı olmalısınız. "A" derecesi yapabilmek, sizin ne kadar çok düşman öldürdüğünüze ve ne kadar çok insan kurtardığınıza bağlı.

Oyunda daha başarılı olabilmek için arkadaşlarınızın da (Mikhail, Carlos ve Nicholai) içinde bulunduğu sivilleri kurtarmanız gerekli. Tabii ki yaratıkları öldürmek de size büyük bir kazanç sağlar. Nemesis' i yol üstünde öldürmeye çalışın ancak bu Carlos veya Nicholai ile pek de mümkün gibi gözükmüyor. Belki Carlos yeterli olabilir ancak bu kez de oyunu bitirebilecek kadar cephanesi kalmıyor. Zorluk derecesi, hemen hemen Resident Evil 2' deki "The 'To-Fu' Survivor" ile aynı. Sivilleri kurtarmanız için bir zaman kısıtlaması içindesiniz. Örnek olarak Brad' i kurtarabilmek için, tünele belli bir zaman içerisinde gitmelisiniz. Eğer bunu başaramazsanız Brad orada ölüyor! Aslında insanları kurtarmanın zamanla değilde, daha çok sizin yaptığınız işlerle ilgili olduğunu buldum ve bunu gururla söylüyorum arkadaşlar. Brad' i kurtarmak için 00:50:00' ın altında tünele gitmeniz değil, oraya giderken ne kadar zaman harcadığınız önemli mesela. Yani sivilleri kurtarmak için belli bir zaman yooook. Peki ne yapmak lazım? Walla bence elinizden geleni yapın. Mesela aşağıdaki yazdıklarıma bakın. Neymiş? Kurtarılacak siviller ve yerleri di mi? Hımm, hadi buldunuz yine işin kolayını, sizi gidi siziiii:

olmak üzere toplam altı sivil kurtarıyorsunuz. Soru işaretleri ise sizin seçtiğiniz karaktere göre değişiyor. Bunlar, Carlos, Mikhail veya Nicholai olabilir. Örnek olarak eğer siz Mikhail' i seçtiyseniz, beşinci Nicholai ve altıncı da Carlos olacaktır. Bunları kurtarmak direk olarak kazandığınız paraya ve yaptığınız dereceye etki edecektir. Her sivili kurtardığınızda kurşun veya ilk yardım spreyleri kazanacaksınız. Eğer tüm sivilleri kurtarıp oyunu tamamlarsanız ödülünüz 1000$ daha fazla olacaktır. İlle de "A" derecesi mi yapmak istiyorsunuz? O zaman tüm sivilleri kurtarın ve hedefe 01:30:00 dan daha çabuk ulaşın. Oyunda bir de "S" derecesi var. Bunu elde edebilmeniz için tüm sivilleri kurtarmış olmalı ve çok daha fazla düşman (yapabildiğiniz kadar fazla) vurmalı ve oyunu tamamlamalısınız.

Şişko Adam: Benzin istasyonunda (Gas station)

Genç kız: Gazete binasında; hani üstünde "PRESS" yazan yer varya, hah işte orası (Newspaper office)

Brad: Restoranın altındaki tünelde

Marvin: Yeraltındaki elektrik santralinde

Birisi: Dükkanda

Diğeri: Barda

Oyunu tamamlarken yapabileceğiniz dereceler ise şöyle:

Alacağınız bu toplam puanlar esas olarak üç kategoriye dayanmaktadır. Mavi - yeşil - kırmızı herbler, ilk yardım spreyleri ve oyunun tamamlamak için geçen süre. Her kategorinin toplam 100 puanı vardır ve bunlar toplanarak esas puan hesaplanır. Oyunda sonsuz silah kullanmak derecenize etki etmez. Bu arada "S" derecesi sadece Biohazard 3 The Last Escape' de çıkıyor olabilir. Çıkmazsa fazla kasmayın yani.

"S" derecesi: 270 veya üstü puan almalısınız.

"A" derecesi: 260 - 230 arası puan almalısınız.

"B" derecesi: 220 - 180 arası puan almalısınız.

"C" derecesi: 170 - 120 arası puan almalısınız.

"D" derecesi: 110 - 50 arası puan almalısınız.

"E" derecesi: 50 den aşağı puan almalısınız.

Bu oyunla ilgili anlatacak daha çok mevzu var ama hem dergideki başka yeni oyunların yeri gidiyor hem de sizi sıkıyor olma ihtimali yüzünden burada bitiriyoruz. Fakat yine de bulduğum yeniliklerden sizleri haberdar edeceğim. Bu arada Resident Evil 2' nin piyasadaki son sürümünde EX Battle diye bir bölüm açılıyormuş ve Claire sonunda abisini bulabiliyormuş diye bir duyum aldım. Doğruluk derecesini araştırıp sonucu sizlere bildireceğim.

İyileştiren Herbler

Herblerin iyileştirme miktarı	alınan puan
1500 veya daha az	100
1700	90
1900	80
2100	70
2300	60
2500	50
2700	40
2900	30
3100	20
3300	10
3300 den daha fazla	0

İlk Yardım Spreyleri

Kullanılma miktarı	alınan puan
0	100
1	90
2	80
3	70
4 - 5	60
6 - 8	50
9 - 12	40
13 - 17	30
18 - 23	20
24 - 30	10
31 ve daha fazlası	0

Zaman Limiti

Harcanan Zaman	alınan puan
2:29:59 veya daha az	100
2:30:00 - 2:39:59 arası	90
2:40:00 - 2:59:59 arası	80
3:00:00 - 3:29:59 arası	70
3:30:00 - 4:09:59 arası	60
4:10:00 - 4:59:59 arası	50
5:00:00 - 5:59:59 arası	40
6:00:00 - 6:59:59 arası	30
7:10:00 - 7:59:59 arası	20
8:00:00 - 9:59:59 arası	10
10:00:00 ve daha fazlası	0

Umarım birazcık keyif almanıza yardımcı olabilmişimdir. Bu oyunu hala almadınız mı yoksa? Hemen alın. Kaçmaz. Oyunla ilgili istek ve görüşlerinizi, incelenmesini istediğiniz Playstation oyunları için bana mail atın (hotmail hesabına değil). Bundan böyle okuyuculardan en fazla istek alan bir oyunu ertesi aya incelemek gibi bir düşüncem var. İşte size fırsat. Tekrar görüşene kadar kendinize iyi bakın ve terli terli sakın su içmeyin oldu mu? Hadı Bye&Smile...

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Ace Combat 3

"Electrosphere"

Verdiler altıma trilyonluk aleti ama...

Merhaba arkadaşlar. Bana yolladığınız e-mail' lere daha fazla karşı koyamadım ve bu oyunu incelemeye karar verdim. Hemen belirteyim, bence bu oyuna bu kadar istek gelmesinin sebebi çok iyi bir oyun olması değil, Playstation' da oynanabilecek uçak simülasyonunun çok az olması. Bir Playstation sahibi olmanın kötü yanları da var tabi. Ne adam gibi bir strateji oyunu bulabiliyorsunuz ve de simülasyon. Strateji konusunda en son çıkan güzel oyun Command&Conquer Red Alert Retaliation, 99' un başında çıkmıştı (link ve mouse desteği de var;istek gelirse incelerim). Nadiren çıkan simülasyonların da bence en kalitelisi Ace Combat 3..







Keşke kullanmayı bilmediğimi söyleseydim...

Oyun tamamen el çizimi bir jenerik ile açılıyor. Oyuna girdiğiniz zaman tüm olay tünel gibi bir yerde sizinle iletişim kurup nomohitari ko sukuki yawa veya oramakoma buramako şeklinde acayip kelimeler sarf eden bir takım şahsiyetler ile devam ediyor. Daha sonra ise size görevleriniz anlatılıyor ve kendinizi bir çarpışmanın ortasında buluveriyorsunuz. Uçağınızı kaldırmak ve indirmek gibi gereksiz ayrıntılarla da hiç uğraşmamış oluyorsunuz. Herhalde oyun yapımcıları günümüzde artık otomatik pilot diye bişiyin varolduğunu öğrendiler. Görev bitimlerinde ve başlangıçlarında verilen brifingler size hiçbir şey anlatamıyor ama en azından irili ufaklı birçok video görüntüsü bize ve özellikle savaş uçağı hastalarına bir göz ziyafeti sunuyor.

Oyun grafik olarak oldukça kaliteli. Harita dizaynı ve yeryüzünün görünümü çok detaylı. Özellikle gece vakti saldırdığınız zaman, şehrin ışıkları çok mükemmel bir görüntü oluşturuyor. Uçak çizimleri oldukça gerçeğe yakın yapılmış. Aynı özen hedeflere de gösterilmiş. Denizaltılar, hücumbotlar, uçaksavarlar, özellikle de siz bu hedeflere kilitlenince çok güzel görünüyor.



Oyunun kontrolleri fena değil denecek ayarda. Analog destekli olması biraz daha iyi olmuş olmasına ama sağ kolu uçağın çevresini görebilmek için yapmışlar. Çok kritik bir zamanda eliniz yanlışlıkla çok az bile olsa buna değerse, uçağınızın vurulmasını ya da yere çakılmasını dışarıdan izlemiş oluyorsunuz. Bir de tam yer hedefinin üzerine doğru dalışa geçtiniz, hedefe kilitlendiniz, havaya uçurup yükselmeye başlayacaksınız. O da nesi? Tam o sırada üsten bir mesaj geliyor ve silahlarınız kilitleniyor. Var mı böyle bir olay ya? Ateş edemiyorsun abi! Dolayısıyla havaya uçuramadan üzerinden geçip yükseliyorsun ama ne fayda... Ekranda kırmızı renkte "Danger! Missile Alert" şeklinde bir mesaj çıkıyor ve çok değil, yaklaşık bir saniye sonra da vuruluyorsunuz...

Açıkçası oyunda pek de öyle savaşı andırır bir hava da yok. Önünüze geleni vuruyorsunuz. Daha çok bir kümesten yeni kaçmış ördekleri avlar gibisiniz (çok mu abarttım ne?). Makineli tüfek, güdümlü füzeler ve bu ayarda silahlara sahipsiniz. Cephaneniz sonsuz. Silah seçmek gibi bir özgürlüğünüz de var. Fakat Vulcan isimli silah sanki boşuna konulmuş gibi. Bu silah ile hiçbir şey vurulmuyor.

Allahım, günahlarımı affet...

Müzikleri de elektronik/techno karışımı ve oyuna tam oturmuş. Ses efektleri de iyi ama bazı hatalar var. Mesela kokpitten duyamayacağımız sesleri duyuyoruz...

Sonuç olarak oyun Namco' dan beklediğimiz üzere klas ve kaliteli. Ancak ben hala Playstation' da çok daha kaliteli simülasyonların yapılabileceğine inanıyorum. İyi eğlenceler. Bye& Smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin: www.namco.com
Yapım: Namco
Dağıtım: Namco
CD sayısı: 2
Oyuncu sayısı: 1
Memory blok: 1
Analog Joypad desteği: Var
Dual Shock desteği: Var
PC Versiyonu: Yok
Grafik: 9
Ses / müzik: 8
Atmosfer: 7
Oynanabilirlik: 6
Genel: 7







SUPERCROSS 2000

Ne okuyorsun ? Kısa bir yanıt gerekli.

Yalnızca ne okuduğunu söyle...

Bilgisayar oyunu dergisi ? Başka bir yanıtın vardır belki... Yoo, profesyonelce hazırlanmış incelemeler, değerlendirmeler, poligonlar, kaplamalar ve milyarlarca sayısallıktan bahsetme lütfen.. Yazıları daha da geriye doğru takip et.. Gördüğün mürekkep.. Belki hayatın boyunca hiç bulunmayacağın, nerede olduğunu bile bilmediğin bir basımevinin matbaasından çıktı. O ana dek de 0 ve 1'lerden oluşmuş sayı dizileriydi tüm harfler. Daha geriye, hava karardıktan çok sonra masabaşında klavyelerine değen parmaklara ulaşman gerek.. Beyaz plastiklere basarak anlamlar üretmeye çalışan parmaklardan derinin içine ilerlemelisin, sinir kanallarından yol alıp ılık, boz bir sıvının içinden geçmelisin... Beynini bir turist kafilesinin ücretsiz gezisine açmış, "Şu gördüğünüz sol kıvrımlarda merak, onun az ilerisinde heyecan ve de endişe bulunuyor." diyen müze görevlilerine merhaba de. Buraya kadar gelenlerden gizleyecek pek bir şeyleri yoktur. Harflerin içinden bakanlar için maskeler ne ifade edebilir ki ?

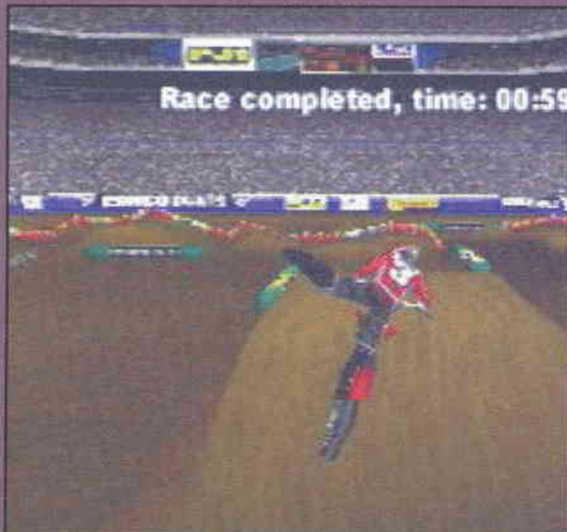
Gördünüz mü ? Hemen sağdaki kıvrımda "kıvranma" göze çarpıyor, "çaresizlik"e gelmeden. Bunu elin hareketlerinden de anlayabilirsiniz. Hız ve estetik'i birleştirmeye çalışıyor. Ama elinin sık sık silme tuşuna gitmesi bocaladığını gösteriyor. Kendine gelip işini yapmaya çalışacak, biraz daha sessiz lütfen, galiba anlatmaya başlıyor :





Motorhead, Motorbreath ve Diğerleri...

EA Sports'un ihmal ettiği bir spor yok gibi. Çok yakında bedensel sporların sonunu getirip, EA Chess gibi beyin sporlarına yönelmeleri de olası hani. Motokros üzerine yapılmış sınırlı sayıdaki oyundan bir tanesi Supercross 2000. Yalnızca yüksek hızın yeterli olmadığı, aksine sürücünün ve aracın akrobatik yeteneklerinin sonuna dek sınandığı bir spor dalı motokros. 250cc.lik motorlarda süspansiyonlarına güvenip çamurlu pistlerde metrelerce sıçrayan adamların dünyası.. Devrilmekle virajı alabilmek arasındaki sınırın en çok inceldiği anların sporu... Metal gövdelerin trapez gösterisi...



EA Sports'un PACE motor sports ile yaptığı anlaşma sonucu ortaya çıkan Supercross 2000, yine gelenekselleşmiş EA oyun yapısını koruyor. Gerçek yarışmacılar, gerçek pistler, gerçek yorumcular ve gerçek fizik! Bu sonuncusu motorsporlarına gönül verenler için oldukça önem taşıyor. Oyun içinde motorların birbirlerine girdikleri anda oluşması muhtemel pek çok sakatlık olayının programcıların insafıyla ortadan kaldırılmasını saymazsak denge, uçuş, konuş (konamayış) gibi hareketlerin tümü Newton fiziğine düşen bir elma kadar uygun. Seçilmiş (5 amatör) 16 resmi pistte pistte çalışmalarınızı yaparken 24 ünlü yarışçıyı (Örneğin: 1998 Freestyle dünya şampiyonu Mike Metzger) ya da kendi yarattığınız bir karakteri yönlendirebiliyorsunuz. Ses, müzik ve atmosferde firmaya güvenimiz tam, bu kez de yüzümüzü kara çıkarmıyorlar zaten.

Oyunumuz size üç tür müsabaka seçeneği sunuyor: Single Race, Season ve Freestyle. Single race ile bir kereliğe mahsus yaptığınız yarışları Season'dan tüm bir yıla yaymanız ve şampiyonaya katılmanız mümkün. Tabii ki akrobasiye önem verenler için asıl eğlence Freestyle'da saklı. Bilmeyenler için hemen izah edelim:











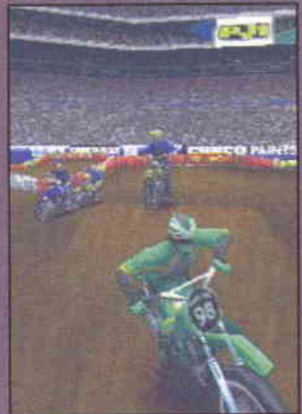
Freestyle, tek başınıza katıldığınız bir müsabaka olup, düzgün ve büyük bir rampaya sahip yuvarlak bir alanda icra edilir. Yarışmacılar rampadan havaya sıçrayarak "Bakın, ellerimi bırakabiliyorum, aha işte ayaklarımı da bıraktım !" gibi numaralarını belli bir süre içinde sıralayıp hakemlerin gözüne girmeyeve tabii ki yere balıklama düşmemeye özen gösterirler. Verilen artistik puanların toplamı da yarışmacının başarı derecesini gösterir.

Tabii Harley'in Yeri Apayrı...

Oynarken oldukça zevk aldığım bir oyun olsa da dergimizde saçlarını motor üzerinde ağartmış (şaka diil, hakkaten) bir takım yazarlarımızı düşünüp "Acaba onların yorumu ne olurdu ?" diye düşünmedim de değil hani. Gerçek dünyada doğru dürüst motora binmemiş (bir arkadaşımın ağabeyinin bana bir tur attırmayı denemesi ve üç saniye sonra motorun bozulmasını saymazsak) birisi olarak kendimi ezik hissetmedim değil. Ne var ki şu anda iğneyi kendine batıran ben, oyunu masaya yatırmış ve çuvaldız darbelerine geçmiş bulunuyorum, bakınız :

Öncelikle EA'nın diğer ürünlerine göre Supercross 2000'in pek de kapsamlı olmadığı tartışılmaz bir gerçek. Eğer kıyaslayacağımız oyunlar FIFA ya da NBA olacaksa bana "Motokros'da da 3-5-2 ya da adam-adama savunma seçeneği koyacak halleri yoktu ya! " diyebilirsiniz ve yüksek olasılıkla da haklı olursunuz. Ancak bir motorsporu sevenine yönelik oyunda daha fazla ayrıntı olabilirdi diye düşünüyorum. Örneğin araçların modifiye edilmesi, yarış gelirleriyle onarım masraflarının karşılanması, sponsorlar bulunması bugün pek çok oyunda uygulanmış ve yüksek ölçüde başarılı olmuş yöntemler. Hiç değilse Season'da bunların biri ya da birkaçı olabilirdi. Görülüyor ki, firma bu kez "yalnızca ve yalnızca" yarış oyunu yapmak istemiş. Motorların manevra, gaz ve darbeye karşı direnç özellikleri dışında herhangi bir ayara dokunma şansınız yok. Bir de şu kendi sürücünü kendin yarat seçeneği beni pek tatmin edemedi. Diğer EA oyunlarında (bu kez kıyaslama yapacağım !) kirpiklerinin kıvrılma açısına dek müdahale edebildiğiniz adamlar yaratabiliyordunuz. Bu kez tek müdahale edebildiğiniz adamın motorunun 250cc.mi, yoksa 400cc.mi olacağı, o kadar! Ayrıca motor ile ilgili ayarları da değiştirebiliyorsunuz, ama bu ayarları zaten hazır yarışçılarda da değiştirebildiğiniz için bu, karakter yaratmanın getirdiği bir ekstra özellik olmaktan çıkıyor.

Ancak tüm bu eleştirileri yaparken insafı elden bırakmamak gerekiyor. Supercross 2000; ses, müzik ve grafikleri göz önüne alındığında oldukça iyi. Gerçek bir pistte yarıştığınızı hissetmeniz için, ellerinden gelen her şeyi yapmışlar. Bizim güç-beğenir hale gelişimiz de firmanın ne denli parlak işlere el attığını bilmemizden kaynaklanıyor. Farkındaysanız, oyunun özü hakkında pek de kleskin sözcükler seçmedim, bu acımasızlık olurdu. Sürüş, kamera açıları, kameranın motora olan uzaklığına göre sesteki değişimler fazlasıyla etkileyici.. Ama yan özelliklerin arttırılması yönünde olan talebimde ısrarlıyım !



Gerçekçi olmak gerekiyor : Her ne kadar motokros, 60.000 seyirciyi tribünlere çekebilmek gibi rekorlara imza atmış bir spor dalı olsa da dünyada futbol, basketbol ya da formula izleyicilerini motokrosseverlere oranlayınca işin rengi değişiyor. Üretici firmalar da taraftarı bol olan dallara yükleniyorlar haliyle. Ne kaa köfte, o kaa ekmek meselesi işte! Gün gelir, milyonlar "motokros" diye bağırırlarsa, o zaman da motokros adına çok çok iyi şeyler yapılır elbet ! Siz şimdilik iyi şeylerle idare etmek durumundasınız.

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
[illegible] &
[illegible]

Grafik: 8
Ses / müzik: 9
Atmosfer: 8
Oynanabilirlik: 8
Genel: 8

Tomorrow Never Dies

Bond, James Bond...



"İnsanı bir ajan gibi hissettiren bölüm bu videolar."

Ve işte sonunda millenium diye tutturduğumuz olay gerçekleşti. Yeni yılın herkese mutluluk, barış, sağlık ve en önemlisi de PARA getirmesini dilerim. E şimdi siz yeni milenyumda olduğunuza göre sizlere birkaç sorum olacak. 1- Bir hafta öncesiyle şimdi arasında ne fark var? 2- Atom bombası patladı mı, dünyanın sonu geldi mi, marslılar dünyayı istila etti mi, firavunlar uyandı mı, dünyaya meteor düştü mü, üçüncü dünya savaşı çıktı mı? 3- En önemlisi de uzaya çıktık mı? Ne o? Bi şey olmadı mı yoksa? Her yılbaşında olduğu gibi televizyon başında ya da bir eğlence yerinde 2000'i kutladınız ve bitti gitti di mi? Tüh yazık oldu. Keşke insanlar bu kadar heveslenmeseydi, ardında bir şey olmayınca hayal kırıklığı yaratıyor. Ne ülkenin sorunları bitti ne de insanların. Yine devayı sanal dünyada arayacağız anlaşılan. Gelin beraber yılların eskitemediği James Bond olalım ve maceraya atılıp gerçek hayatın toz dumanından arınalım. Hazır mısınız? Öldürme ehliyetinizi yanınıza aldınız mı? Biraz da parfüm şöyle, oooh! Güzel hatunlar bizi bekler...

Bana James Bond derler...

Oyunumuz, klasik Bond'un bir objektiften ateş eden videosunun da bulunduğu güzel bir demo ile başlıyor. James Bond'un görevinin, güç hastası Elliot Carver isimli bir manyağın 3.Dünya Savaşını (bakınız yine karşılaştık) çıkarmasını önlemek ve dünyaya tekrar huzur ve barışı getirmek olduğunu anlıyoruz. Buralar vay anasını sayın seyirciler dedirtecek kadar güzel. Yürüyerek ilerlemenin yanında kayak yaparak da kaçtığınız sahneler var. Hele de Rusya'da özel yapım BMW 750i'yi kullanacağınızı söylesem... Daha bitmedi; ikinci bölümü tamamladığınız zaman karşınıza direk olarak filmden alınan Tomorrow Never Dies'ın jeneriği giriyor. Sheryl Crow'un parçası eşliğinde seyredeceğiniz bu muhteşem klibe doyamayacaksınız. Ben yaklaşık on kez seyrettim zaten. Bir videoyu bir kere açtığınızda, istediğiniz zaman Options'a girerek seyredebiliyorsunuz. Silahlar ise James Abime yakışır cinsten. Makineli tüfek, dürbünlü tüfek, otomatik 9mm bir tabanca, SMG 45, gaz bombaları, GL 40, roketatar, infrared dürbünlü tüfek ve STK mayınları. Oyuncuları oldukça eğlendirecek gibi görünen silahlar öyle değil mi? Bunların yanı sıra, uydu bağlantılı kamera, parmak izi tarayıcısı, STK mayın patlatıcı ve çeşitli sağlık çantaları gibi zımbırtılara da sahibiz. Bunları ve silahları kullanmak eğlenceli fakat kontrolleri madalyonun bir başka yüzü. Bir dürbünlü tüfek ile nişan alıp ateş edebilmek çok zor. Kaldı ki nişan almanıza rağmen vuramama ihtimaliniz var. Zoom olayı da çok az. Tuşların şekillerini hiç beğenmedim zaten.



007 zorluk derecesini diğerinden farklı kılan özelliği ise görevlerin farklı olması değil yapay zekanın daha iyi olması ve tabi ki düşmanlarınızın sizi daha çok vurabilmeleri.

Gölgelerin gücü adına...

Tomorrow Never Dies çok güzel bir oyun demek isterdim ama maalesef yine olmuyor. Yine başka bir James Bond oyunu olan Goldeneye'a yaklaşamıyor bile. Yeterince uzun olmayan on bölümden oluşuyor. Bu on bölümü 007 veya Agent zorluk derecelerinde tamamlayabiliyorsunuz. Oyunda gerçekten eksiklikler çok. Bölüm sonu menülerinde sonunda gizli öldürülenlerden bahsediyor. Oyunda gizliliğin sözü bile edilemez. Nerede kaldı Tenchu The Stealth Assasin'deki habersiz öldürmeler. Burada mümkün değil, herifler hemen ayıkıyor. Ben Bond isminden daha güzel şeyler beklerdim açıkçası. Gizli yerler olmalıydı, her yeni bölümde daha da güçlenmeliydik falan. Açıkça söylemeliyim ki kendimi bir gizli ajan gibi hissettirecek havası yoktu. Sadece koşup hoplayıp atlayıp ateş ediyordum. Bu işin en önemli yönü bu işleri çaktırmadan yapmak ama James bu kez pek de formda değil.

Bond'u bir üçüncü kişi perspektifinde kontrol ediyoruz. Sanki arkasında, o nereye giderse gitsin, tek bir adımını bile kaçırmayan bir kamera var. Güzel ama bir yere kadar. Dar bir alana geldiğiniz zaman kamera













Bond' un içine giriyor. Hatta öteki tarafından da çıkıyor desem yanlış olmaz. Hiçbir şeyi adam gibi göremiyorsunuz. Ne yerdeki bir nesneyi görebiliyorsunuz, ne de oradan çıkış yolunu bulabiliyorsunuz. Sağa sola bakabilmemiz için bir tuş dahi düşünülmemiş. Evet, eğilip saklanıp yuvarlanma felan gibi atraksiyonlar da var ama hiçbir işe yaramıyor. Sanki bu işleri yeni öğrenen bir çaylağın kendi kendine kahramancılık oynaması gibi bir şey. Hatalar kayak ve araba kullanma konusunda da devam ediyor. Siz kayarak kaçmaya çalışırken kötü adamlar sizi iterek ağaçlara çarptırmaya çalışıyorlar. Büyük adam James Bond da salak salak onlara kayak sopalarıyla vurmaya çalışıyor. Bana komik geldi. Sanki daha klas hareketler yapabilir gibi gözüktü. Ayrıca onlara vurarak bile zarar vermek çok güç. Bence bu kayaklı bölümde çok güzel ayrıntılar kaçırılmış. Yani oturup oyuna motor hazırlıyorsun da oynanabilirliğini neden hiç düşünmüyorsun arkadaş? Yazık değil mi o emeklerine? (Ahmet Vardar soruyor!!!)

Ben ailenizin kahramanı Bond, çekilin, uçucam...

James Bond için özel aletlerle donatılmış BMW 7.50 i' yi kullanacağımızı bilmek büyük bir heyecan veriyor. Gece görüşü ile düşmanlarımızı alt edip Q' nun kulübesine tek parça varmayı başarıyoruz. Ve işte özel yapım BMW' miz orada duruyor. Q bize ıvır zıvırını anlatıyor. Sonra arabaya atlayıp bir konvoyu yok etmekle uğraşıyoruz. Arabanın farlarından makineli tüfenk, sunroofundan da misiller çıkıyor güzel ama ben hiç James gibi bir gizli ajanı böyle av işlerinde görmemiştim. Bir kere bu canavar araba sadece bu kadar mı hızlı gidiyor? Konvoyun önünü kesip hepsini bir kerede öldürsen daha iyi olmaz mı? Nasılsa öldürme ehliyetin var. Bir de bu bölümü çok kısa yapmışlar, arabaya doyma fırsatım bile olamadı yani.



Oyunun tek kazandığı yönü ise müzikleri ve iyi sunuş. James Bond adını kullanmasının etkisinden bahsetmek bile gereksiz zaten. Yürüyebilir, koşabilir ve eğilerek hareket edebilirsiniz. Bunları yaparken ateş edebilir, bomba atabilir, bir yerleri havaya uçurabilir, patlatabilir, kısacası Bond' un sevdiği şeyleri yapabilirsiniz. Müzik ve sesleri ise hemen oyunun başında fark edebiliyorsunuz. Tommy Tallarico Stüdyoları diye cart diye bir tanıtım giriveriyor zaten. Ses ve müziklere laf yok. Bond müziklerini oyundaki fona çok güzel yansıtmışlar. Sessiz bir yerde giren ses efekti veya müzik, gecenin sessizliğinde çalan bir çanın sesi kadar berrak. Aferin!



Bir kuş, bir uçak, yok yaw, bizim Bond bu

Grafiklerde ilk bakışta tamamlanmamış bir oyun olduğu açıkça görülebiliyor. Özellikle kayaklı bölümlerde çok daha detaya ihtiyaç var. Hemen hemen bütün bölümlerde birkaç hata bulmak mümkün. Düşmanların ölme animasyonları çok kötü. James Bond' un animasyonları da pek gerçekçi olmamış. Çok sert ve köşeli olmuş. Yapay zeka işi biraz kurtarıyor. Oyun içindeki demolar ve brifingler gerçekten çok iyi. Burada hiçbir hata bulamadım. İnsanı bir ajan gibi hissettiren bölüm bu videolar.

Sonuç olarak bol hatalı ama buna rağmen insanı eğlendirebilen bir oyun Tomorrow Never Dies. Bence denenmesinde bir sakınca yoktur. Yemek üzerine ve tok karnına iyi gider. Afiyet olsun. Bye&Smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr

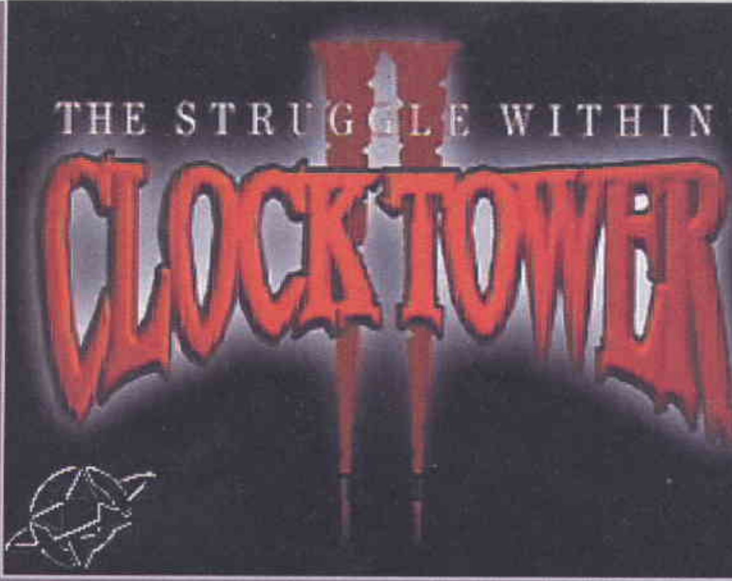
"bol hatalı ama buna rağmen insanı eğlendirebilen bir oyun"



Bilgi İçin: www.tndgame.com
Yapım: Black Ops
Dağıtım: Aral İthalat
CD sayısı: 1
Oyuncu sayısı: 1
Memory blok: 1
Analog Joypad desteği: Var
Dual Shock desteği: Var
PC Versiyonu: Yok
Grafik: 6
Ses / müzik: 9
Atmosfer: 8
Oynanabilirlik: 7
Genel: 7

007 Tomorrow Never Dies

TNDGAME.COM



Hissettiğin ürperti, sessizce yanına sokulmaya çalışan güzel duygularını felç edecek!



Clock Tower 2 "The Struggle Within"

Hey sen! Evet, evet; sana diyorum. Dergiye bakan! Çok mu cesur olduğunu zannediyorsun? Yeterince korkusuz musun? Resident Evil seni korkutamadı mı? Ya da Silent Hill? Delikanlı adam bir ateriden korkmaz değil mi? Gel seninle bir anlaşma yapalım. Saat gece on birden sonra ,odanda yalnız kalacak, Playstation'ı müzik setine bağlayacaksın. Üzerinde "Bass" yazan düğmeyi sonuna kadar açacaksın ve titreşimli Joypad' i eline alacaksın. Tüm ışıkları kapatıp Clock Tower 2 oynamaya başlayacaksın. Eğer ki bitirdiğinde uyuyabilirsen, rüyana girip sana büyük bir ödül vereceğim. Her şey gayet net mi? Anlaştık mı?Tamam o zaman. Şşşşt, yavaş ol, duymasınlar!

Clock Tower 2, seni de beni de oynarken yerinden zıplatacak kadar ürkünç bir oyun. Aslında gerilim demek daha doğru olur. Oynarken ürpermemek elde değil. Playstation' ın on iki tuşlu joypad' i bu kez pek işimize yaramıyor. Çünkü aslında Mouse'la oynanan bir oyun bu. Doğal olarak joypadle oynarken tüm tuşları kullanmıyorsunuz. Oyunumuz Discworld benzeri bir ikon adventure. Kürsoru kapıların üzerine getirip tıklayarak odaları dolaşıyor, nesnelerin üzerine getirerek de onları inceliyorsunuz. Sahip olduğunuz nesneleri almak için önce ekranın en üstündeki gizlenmiş envanteri açıyorsunuz, daha sonra kullanacağınız nesnenin üzerine tıklıyorsunuz. Siz onu bir yerde kullanana kadar da kaybolmuyor. Sanırım Playstation mouse' una sahip pek de kimse yok. Belki nadir çıkan strateji oyunlarını sevenlerde vardır. Bu oyunda da size çok kolaylık sağlayacak mouseun piyasadaki fiyatı beş milyonla yirmi beş milyon arasında değişiyor.



Evde kimse yok mu? O da neydi?

Oyun, "-az sonra olacaklardan ben sorumlu değilim" mesajı verircesine ürkütücü bir demo ile açılıyor (en azından ben bu anlamı çıkardım). Bilin bakalım oynadığımız karakterin adı ne? Alyssa! Bu nasıl iştir? Son oynadığım uç korku oyunu ve üç aynı isim. Silent Hill' deki esrarlı kız, Resident Evil 3' de de bu isimde bir kız vardı (umarım doğru hatırlıyorumdur...) ve son olarak da burada. Birileri benden habersiz sözleşiyor falan mı, ne dersiniz? Hale, okula giden on yedi yaşında bir kız çocuğu. Babası ona bir muska verdiğinden beri, ailesinin ve arkadaşlarının öldürüldüğü korkunç kabuslar görmektedir. Asıl korkunç olanı da uyandığında bunların gerçek olduğunu anlamasıdır. İçinde, ona istediklerini yaptıran bir başka kişilik daha vardır. Bu, son derece soğukkanlı ve ahlaksız olan bir erkektir: Mr. Bates (içim ürperdi be!). Sadece Alyssa bu muskayı aldığı zaman bu istiladan kurtulabilmektedir. Alyssa, akıl hastanesinden daha yeni çıkmıştır ve bir aile dostunun yanında kalmaktadır. Eve tekrar döndüğünde korkunç bir şey bulur - kendi hatası olabilecek bir şey...

Hepiniz öleceksiniz!

Maalesef, oyun hikayeye uygun devam etmemektedir. Örneğin, bu muskanın şeytani ruha açacağı geçit, bizlere iki ruhu birden kontrol etmek gibi ilginç bir de deneyim yaşatacaktır. Alyssa ve Mr. Bates arasındaki tek fark, ikisinin de aynı odalarda farklı nesneleri görecek olmasıdır. Alyssa' nın gözden kaçırdığı bir ikonu Mr. Bates görebilmektedir. Ne kadar ilginç olur bilinmez ama benim bildiğim bir şey varsa o da böylelikle programcıların sizi her odaya iki kere girmeye zorunlu bırakmasıdır. Yaw, ne güzel kaptırmıştım kendimi olayın mistikliğine, yine girdi şu detaylar işin içine. Yine yaptılar işte. Silent Hill' de de aynı yer bir kere oynandıktan sonra kabus olarak tekrar oynanıyordu. Neden bu tembellik ve bayağılık? Başka mekanlar çizmek güçlerine gidiyor, onlar da böyle ucuz hilelere başvuruyorlar. Kaliteli bir oyunda böyle ucuzluklara rastlamazsınız (bakınız RE3 Nemesis). Ey yapımcılar; kimi kandırdığınızı sanıyorsunuz? Galiba boşuna uğraşıyorum; sesimi duymuyor kimse... Pekala, madem girdim mevzulara, bari içimi dökeyim. Çoğu nesneler oyuncudan gizlenmeye çalışılmış. Aslında anahtar bile gerektirmeyen ve çok kolay fark edilen kapılara giremiyoruz. Çünkü zamanı gelmeden oyun buna izin vermiyor. İyi de, o zaman kapıları göstermemenin bir yolunu bulsalardı. Ya ilk eve girdiğimiz zaman göremediğimiz









o merdivene ne demeli? Ekranda en büyük yeri kaplayan merdiven nasıl olur da fark edilemez? İşte böyle hasta eden olaylar oyunun bütününü sarmış durumda. Oyuna bir cesetten geriye kalan parçalarını bulmakla başlıyoruz. Alyssa bu cesedi Ashley olarak tanımlıyor da, kim bu Ashley? Walla ben de bilmiyorum. Eğer oyunun kılavuzunu incelediyseniz (I Love Original Software!) ve açılışı dikkatli izlediyseniz, ailenin çocukları olduğunu anlamış olmanız gerekir. Zaten bunlardan bir tanesi sizin en büyük düşmanınızın yerine geçecek şeytan ruhlu bir velet. Ashley' de (Türkçesi Ashley-Aeşli-Aslı) bu ailenin artık merta olan biricik kızları. Hikayenin geri kalanını anlatmıyorum çünkü sizi karanlığa terk edip, neler olacağını seyretmek gibi sadist bir istek uyandı içimde nedense, muah hah hah hıaaaa!

Annecim, sarıl bana korkuyorum

Evet, kontrolü gerçekten basit olan bir oyun ama, saçmalıklar da diz boyu. Bu oyunları test eden takımın aldığı para haybeye verilen para bence. Kapının dibindeyken kapıya tıklıyoruz, fakat karakterimiz içeriye girebilmek için önce arkasını dönüp geriye yürüyor, sonra tekrar dönüp kapıdan giriyor; tıpkı Fifa 99' da boşu boşuna gerilen kaleci gibi. Bu yanlışlık, aynı zamanda, oyunun farklı on iki sonunu görmemizi sağlayacak zaman merhumunu da kötü şekilde etkiliyor tabi. Alyssa' yı koşturmak için tuşa çift tıklamanız gerekli ama bu sefer de kız buzun üzerinde koşuyormuş gibi görünüyor. Zaten tam tıkladığımız yere de gidemiyor nedense; sakat mı ne?

Eğer Option menüsünden sahneleri geçmeyi açarsanız, oyun esnasında istemediğiniz sahneleri geçebileceksiniz. Fakat bu kez de heyecanlı bir kaçış sahnesinde olan oluyor. Tam panik noktasında eliniz yanlışlıkla bir tuşa değiyor ve sahneyi geçiyorsunuz. Fakat yarım saniye evvel korkusundan ölecek olan Alyssa şimdi sanki hiçbir şey olmamış edasıyla ortalıkta dolanıyor.

Grafiksel anlamda yine mükemmel ile rezaleti çok güzel kaynaştırmış bir oyun var elimizde. Çok net ve yüksek çözünürlük grafiklerin yanında, animasyonlar çok kötü. 286 PC zamanından kalma; hatta belki de daha kötü. Ancak Alyssa' nın suratındaki korku ifadesi kolaylıkla hissedilebiliyor. Çevre çok detaylı ve poligonal ama bir hayat yok, çok bayağı. Neyse ki kamera açıları bir korku oyununa uygun hazırlanmış. Ortalık da derli toplu, en azından insanın kafasını karıştırmıyor. Bir evde altı tane banyo olması da ilgimi çeken konulardan. California, Salinas' da geçen bir oyun için biraz fazla Japonsu bir ev. Açılış demosunda yağmur yağması gerilimin bütünlüğünü tamamlayan bir unsur olmuş ama oyunda neden hiç yağmur göremedik?

Müzikler hiç de fena sayılmaz. Önemli olan sizi germesi ve bunu rahatlıkla yapıyor (çoğunlukla zıplıyorsunuz zaten). Kafanızın üzerinden bıçak geçtiği zaman ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Ses efektleri de bir o kadar güzel. Fakaaaat, bu sefer de insan sesleri alakasız. Görüntüde hiçbir atraksiyon yokken haybeye bir çığlık ortalığı yıkıveriyor.

Bu da nesi?

Oyunun tüm hatalarını telafi edecek kadar güzel bir özelliği var. Gerçekten çok iyi programlanmış titreşim özelliği. Müzik, efekt, çığlık ve titreşim insanın içini gıcıklıyor ve size resmen adrenalin kokteyli içiriyor. Örnek olarak Şeytani düşmanınızın size yaklaştığını sadece pad' inizin kalp atışı şeklinde titremesi ile anlayabiliyorsunuz. İlk defa bir gerilim oyununda bu kadar iyi kullanılmış Dual Shock özelliğine rastladım.

Uzun lafın kısası, gerilimden hoşlananların denemesi gereken bir oyun bu. Kendinize iyi bakın olur mu? Bye&Smile...

MegaEmin
megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin: www.agetec.com
Yapım: ASCII
Dağıtım: Human Soft
CD sayısı: 1
Oyuncu sayısı: 1
Memory blok: 1
Analog Joypad desteği: Var
Dual Shock desteği: Var
PC Versiyonu: Yok
Grafik: 8
Ses / müzik: 8
Atmosfer: 8
Oynanabilirlik: 7
Genel: 8

HABERLER



İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. **Doğduğum Yüzyıla Veda** *Murathan Mungan*
2. **Güven II. Cilt** *Vedat Türkali*
3. **Timbuktı** *Paul Auster*
4. **Fotokopiler** *John Berger*
5. **İstanbul Bir Masaldı** *Mario Levi*
6. **Kötülük Çiçekleri** *Charles Baudelaire*
7. **Güven I. Cilt** *Vedat Türkali*
8. **Öteki Metinler** *Bilge Karasu*
9. **Kırmızı Gören Kedi** *Lilian Jackson Braun*
10. **Felidae** *Akif Pirinççi*



Ve işte geçtiğimiz ay en çok dinlenen 10 albüm (Kaynak: www.billboard.com)

1. **S&M** *Metallica*
2. **Listener** *Dave Matthews Band*
3. **All the Way... A Decade Of Song** *Celine Dion*
4. **Midnite Vultures** *Beck*
5. **Supernatural** *Santana*
6. **Anthology: The Souns of Science** *Beastie Boys*
7. **MTV Unplugged** *Alanis Morisette*
8. **When the Pawn...** *Fiona Apple*
9. **Issues** *Korn*
10. **Blue** *Third Eye Blue*



İngiliz bağımsız plak şirketi Creation Records'un sahibi Alan Macgee'nin hisselerini Sony'e satması sonrasında bu plak şirketinin bir keşfi olan Oasis Şubat sonunda çıkacak olan yeni albümleri Standing On The Shoulder Of Giants'ı başka bir plak şirketinden çıkarmayı düşündüklerini açıkladılar.



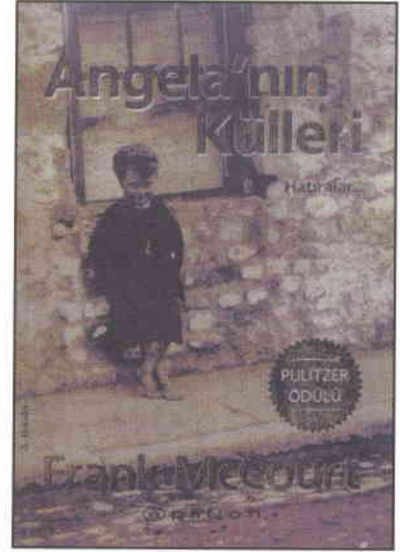
Angela'nın külleri
Frank McCourt

"Angela'nın Külleri"; bu kitabın ismi size neyi çağrıştırıyor bilmem ama tahmin ettiklerinizden çok farklı olduğunu söyleyebilirim. Benim için öyle oldu en azından.

Kitap aslında Frank MCCourt'un otobiyografisi, kendi deyimiyle "hatıralar"ı, Angela da annesi.

Hem İrlanda'lı hen de Katolik olan yazarın babası, bir türlü bir işte tutunmayı başaramayan bir alkolik, annesi ise yokluk içinde çocuklarını yetiştirmeye çalışan birisi. Sürekli derneklerden gelen yardımlarla yaşamay çalışan, akrabaları tarafından reddedilmiş bir aile. Bir de tüm bunlara çocukların birer birer ölümü eklenince, kitabı okurken bir anda "Ben ne kadar da şanslıymışım" demeye başlıyorsunuz.

Yazarımız da kabus olarak nitelendirilebilecek çocukluğunu babasının anlattığı, annesine bebekler getiren Yedinci Basamaktaki Melek hikayesiyle geçirir. Onca zorluğa, açlığa ve hastalığa karşı hayatta kalmayı başaran MCCourt'un yazar olmasındaki en büyük etkenlerden biridir bu hikaye.



Son olarak yine bir alıntı:

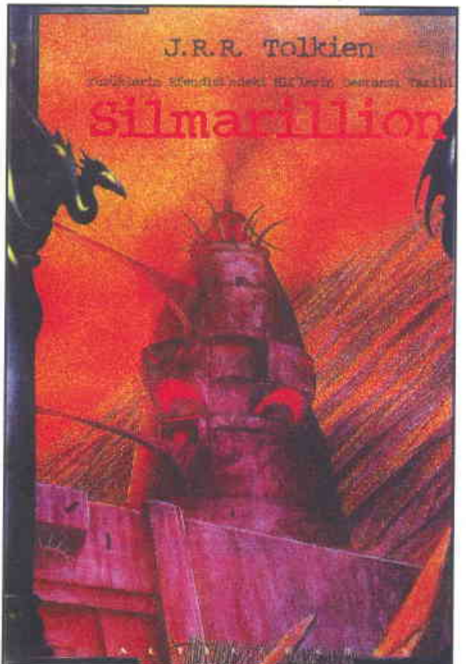
"Geriye bakıp çocukluğumu anımsadığımda, nasıl hayatta kalabildiğime hala şaşarım. Kötü bir çocukluktu; mutlu bir çocukluğun pek kayda değer bir yanı yoktur zaten."

Silmarillion
J.R.R Tolkien, Christopher Tolkien

Dünya üzerinde en çok okunan, fanatizm derecesinde sevenleri bulunan ve aynı zamanda tartışılmaz bir edebi değere sahip olan çok az sayıda kitap vardır. Bir İngiliz edebiyat profesörü olan Tolkien ustanın Yüzüklerin Efendisi serisi bu kategoride tartışılmaz olarak birinci gelecektir. Tam 35 yıllık bir çalışmanın ardından Hobbit, Yüzük Kardeşliği, İki Kule, Kralın Dönüşü ile Yüzük serisini tamamlayan J.R.R. Tolkien'ın Orta Dünya'nın ilk zamanlarını anlattığı ve bitiremeden öldüğü Orta Dünya üzerine notları ve hikayeleri, oğlu Christopher Tolkien tarafından 1976 yılında derlenip Silmarillion üçlemesi adı altında okuyucuların beğenisine sunuldu.

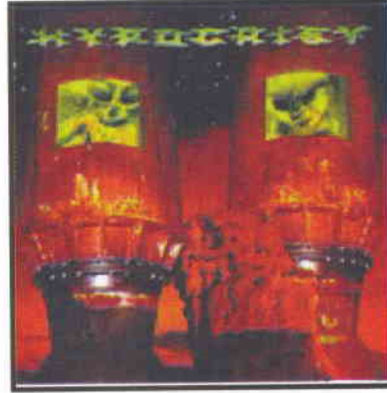
Silmarillion, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi kadar büyük bir kesime hitap etmese de, en az onun kadar önemli bir eser. Çünkü Tolkien'ın yarattığı ve çoğunlukla İngiliz/İskandinav mitolojisine dayanan Orta Dünya'nın özünü anlatıyor. Üç Güç yüzüklerinin yaratılışı ve çalınışı, Orta Dünya'ya karanlığın gelişini, Elf'lerin tanrılara baş kaldırışını ve Orta Dünya'ya sürülüşlerini, burada insanlarla birleşerek tanrıların en kötüsü Morgoth'a karşı verdikleri umutsuz mücadeleyi anlatıyor. Oldukça yoğun bir kitap olan Silmarillion'u okurken, hatırı sayılır seviyede Tolkien kültürüne sahip olmanız gerektiğini belirteyim hemeni yoksa kitapta anlatılanlar arasında bir bağlantı kurmanız çok zor olacaktır. Ama Orta Dünya'nın geçmişini, orada yaşayan ırkları,Yüzüklerin Efendisi üçlemesine zemin hazırlayan olayları daha iyi anlamak istiyorsanız, Silmarillion üçlemesini okumalısınız. Üçlemenin son iki kitabı olan Akallabeth ve Güç Yüzüklerine Dair de çok yakında Altıkırkbeş Yayıncılık'tan çıkacak.

Silmarillion'un yayın haklarına sahip olan Altıkırkbeş yayıncılık hakkında da birkaç kelime söylemek istiyorum. Çok farklı bir tarzları olduğu kesin, kitaplarının orasına burasına düştükleri notlar, çevirilerin üslubu tamamen kendilerine özgü. Ve gerçekten, birşeylere hazıra konmadan, amatör ruhla ve profesyonel çabayla bir yerlere geldikleri anlaşılıyor. Kısaca özetlemek gerekirse, Altıkırkbeş Yayıncılık, eserlerine kendi ruhundan da birşeyler katıyor.



HYPOCRISY - HYPOCRISY

Hypocrisy oluşumu 1990'ların başına dayanan bir İsveç Death Metal grubudur. American Death metal tarzında olan ilk albümleri sonrasında çıkan ikinci albüm ile biraz daha atmosferik bir hava yakalayan Hyporisy, Addicted albümü ile dört farklı ses çıkarabilen Peter ile modern Sci-Fi sound'unu kullandılar. Peter Tantgren (gitar, vocal ve keyboard), Mikeal Hedlunk (Bass) ve Lars Szoke'dan oluşan İsveçli Trio metal'de kullandıkları teknolojik sound ile klasik sound'u çok iyi birleştirmişler. 1999 başında çıkardıkları canlı kayıt Destroys Wicken 98'den çok kısa süre sonra da şu an kulaklarımda çınlayan Hypocrisy albümünü piyasaya sürdüler. Geçen seneler içinde gruptaki köklü değişiklikler, değişik sound'ların yakalanmasına neden olmuş. Önceki albümlerle kıyaslamadan Hypocrisy'nin sıkılmadan dinlenebilecek en iyi albümlerden biri olduğunu söyleyebilirim.



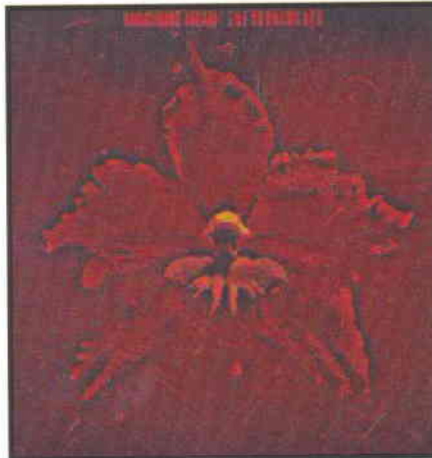
TYPE O NEGATIVE - WORLD COMING DOWN

Geçen aylarda sinemalarda gösterilen ve özellikle kalp hastalarının seyretmesinin tavsiye edilmediği bir film olan Blair Witch Project filminin Soundtrack albümüne de bir parça ile katılan Type O Negative'in son albümü World Coming Down Türkiye'de satışa sunuluyor. Ayrıca Descent 2'de de bir parça ile yer alan Type O Negative dünya Gothic metal piyasasının en önemli gruplarından biridir. Bunda önce yayınlanan albümleri "Bloofy Kisses" ile gerek dünya gerek Türkiye'de oldukça geniş bir hayran kitlesine sahip olan grup, World Coming Down ile bu kitleyi daha da genişletecek gibi. Bunun haricinde grubun esas oğlanı olan Peter Steele'de dünyanın en karizmatik frontman'i sayılıyor. Sanırım bu nedenle grubun hayranları arasında bayanların yeri oldukça büyük. Sonuç olarak eğer Gothic müziğe ilgi duyuyorsanız bu albümü mutlaka dinlemeli veya edinmelisiniz.



MACHINE HEAD - THE BURNING RED

Bu albümü dinlemeden önce Machine Head hakkındaki tüm düşüncelerinizi bir kenara bırakmakmanızda fayda görüyorum. Machine Head'in farklı melodileri ve Rober Flynn'in vokali ile The Burning Red albümünde farklı bir şeyler var. Bass gitarda Adam Duece, gitarda Ahrue Luster, vokal ve gitarda Robert Flynn ve davulda Dave Maclain'den oluşan gruba bu albümlerinde dışarıdan bayağı destek gelmiş: Albüm kapağındaki resimler Tool ve Method Man'dan hatırlayacağınız Dean Karr'a ait. Ross Robinson (Korn, Limp Bizkit) bu kaydın ortaya çıkması sırasında ekstra bir iş çıkarmış ve Terry Date (White Zombie, Deftones, Soundgarden) ise üstün mix yeteneği ile The Burning Red üzerinde hak sahibi olan insanlar. Albümün belki de bir numaralı parçası eski bir Police klasiği olan Message in the Bottle'ın yeni yorumu, grubun solisti Robert Flynn'in vokal yeteneklerini açığa çıkarıyor. Türkiye'de Hammer Müzik etiketiyle yayınlanan The Burning Red albümü metal dinleyenler ama yenilik isteyenler için ideal bir albüm.



HABERLER

Amerikan Müzik Ödülleri adayları açıklandılar. Geçtiğimiz senenin en başarılı isimlerinden biri olan Britney Spears, en iyi kadın pop/rock şarkıcısı, en iyi pop/rock albümü ve yeni pop/rock sanatçısı olmak üzere toplam üç dalda aday gösterildi. Diğer adaylar ise: En İyi Alternatif Müzisyen:Kid Rock, Limp Bizkit, Red Hot Chili Peppers, En İyi Latin Şarkıcı: Enrique Iglesias, Jennifer Lopez, Ricky Martin En İyi Erkek Pop/Rock Şarkıcısı: Lenny Kravitz, Ricky Martin, Will Smith, En İyi Pop/Rock grubu: Backstreet Boys, 'N Sync, Santana

Glenn Frey (gitar), Don Henley (davul), Don Felder (gitar), Joe Walsh (gitar), Timothy B. Schmit (bas)'den oluşan Eagles yeni bir stüdyo albümü yapmayı düşünüyor. Bunun için çeşitli konserler vererek ısınma turları atan grubun bu kararı 17 yıl aradan sonra The Who'nun da albüme çıkarma kararından hemen sonra alınması ilginç bir tesadüf olsa gerek.

İki Cd'den oluşan Metallica'nın son albümü S&M raflardaki yerini aldı. Metallica'ya San Francisco Senfoni Orkestra'sının eşlik ettiği bu albüm, sadece orkestranın performansı için dahi alınabilir. Metallica'nın müzik kariyerinde geldiği en üst noktayı gösteren bu albüm için rafınızda ve düşüncelerinizde yeni bir yer ayırın.



ONLINE GAMING

Bu ay Online Gaming köşemizde Türkiye'deki Internet altyapısında güvenli ve hızlı bir şekilde oyun oynayabileceğiniz oyun sunucularını inceledik.

@OLG köşemizden herkese tekrar merhaba. En son çıkan oyunlar ile multiplayer dünyası daha da renklendi, uzunca süreden beri beklenen hit oyunların çıkması OLG 'ninde değişimine, hareketlenmesine, yüzlerce yeni ve farklı serverin açılmasına da vesile oldu. Bu hareketlenmeden kısmende olsa ülkemizde payını aldı. Yeni açılan yerli OLG serverların tanıtımlarını bu ay kısaca, önümüzdeki ay ise çok daha detaylı halde okuyacaksınız. Öncelikle yeni çıkan multiplayer destekli oyunlara kısaca bir göz atacak olursak; yıllardır beklenen iki bomba Quake III Arena ve C&C Tiberian Sun şu an serverların gözdesi. Son zamanlarda oldukça hareketlenen ve Avrupa ve Amerika'daki serverlarda yoğun ilgi gören, ülkemizde ise daha yeni yeni tanınan Unreal Tournament ve Half Life Server modifikasyonları da revaçta. Bunun yanında artık klasik olmuş Starcraft ve eklentilerinin yanında serverların kanal açtıkları Rogue Spear tarzı oyunlarda gün geçtikçe OLG dünyasına giriyor. Günümüzde çıkan hemen hemen tüm FPS oyunları multiplayer desteği vermekte, daha doğrusu satabilmek için vermek zorunda. Multiplayer kavramının bir üst basamağı olan Online Gaming efsane DOOM serisi ile beraber dünyada gerçek patlamasını Quake I ile gerçekleştirdi, binlerce kişinin dünyanın heryerinden istediği oyuncu veya clanlar ile karşılıklı olarak maç yapabilmesi çılgınlığı ve potansiyeli yıllardır süregelen oyun ticareti mantığını kökünden değiştirdi ve bunun etinden sütünden tamamen yararlanılarak bir anda binlerce oyuncuyu kaldırabilen yüzlerce oyun serveri açıldı ve halen de açılmaya devam ediyor. Multiplayer çılgınlığının doruk noktaya varması kısmi olarak single player oyun kavramınıda yavaş yavaş yok etti ve bütün oyun üreticileri ID Software 'nın Quake 3 Arena 'sında ilk duyurulan "Sadece Multiplayer destekli" çıkacak haberi ile taktiklerini bu alana kaydırdılar. Quake I ardından çıkarılan Quake II tam olarak bu kavramın oluşmasını sağladı ve oyunun ilk çıktığındaki mantığı zaman geçtikçe Quake III Arena 'nın temellerini açıkça ortaya çıkarttı. İşte yakın zamanda çıkan Quake III (Q3) bu temeller üzerine oturtulmuş ve dünyada multiplayer sektöründe haklı bir yer edinmek isteyen tam bir OLG ürünüdür. Ülkemizde şu an için Q3 tam desteğini veren fazla server mevcut değil ama belkide siz bu satırları okurken çoğalmış olacak.

Ülkemizdeki oyun serverları haricinde yurtdışındaki binlerce serverdan hangisi nedir kimdir, hızlımıdır? Vb. Bilgiler alabilmek için artık yapılması zorunlu hale gelmiş yazılımlar mevcut. Bu yazılımlarıda yeri geldiğince tanıtacağım, bu sayede dünya çapında size en uygun oyun serverlarını bulup önünüze getiren yazılımlar ile OLG 'de ülkemiz sınırlarını aşıp dünyada (eğer hızınız yeterse) oynayabilir oradaki scoreboard lara girebilir hatta clan olarak tanınabilirsiniz.

Dünyada OLG sektörünün birden patlamasını en etkili sebeplerinden biride, AMD, Intel, 3Dfx vb. Donanım üretici firmaların ciddi sponsorluklar ve organizasyonlar ile multiplayer destekli hit oyunlar için büyük ödüllü çeşitli ligler oluşturup büyük teşviklerde bulunması ve yaratılan ciddi potansiyelin haliyle yazılım üreticilerine ve en sonunda kendilerine yaraması döngüsü mantığıdır. Aynı mantığı ülkemizde işletecek firmaların çıkması oyun sektörünün kat kat güçlenmesine, ciddi oyuncu profillerinin ortaya çıkmasına ve dolayısı ile aynı döngünün sonucunda kazanç oranlarınında artmasını sağlayacaktır.

Şimdi OLG açısından bir inceleme yapacağımız oyun herkesin dört gözle beklediği Quake III Arena; Yeri gelmişken hemen bir hatırlatma yapmak istiyorum korsan oyun piyasasının götürüşünü bilen oyun üreticileri buna kısmi önlem olarak orjinal olmayan oyunların özellikle kendi serverlarına bağlantı yapmasını ve multiplayer özelliğinden faydalanılmasını engellemiş durumdalar. Bu yüzden sağlıklı bir şekilde multiplayer oyun oynamak istiyorsanız oyununuzun orjinal olması gerektiğinin altını tekrar çiziyorum..

Ülkemizde şu anda hizmet vermekte olan oyun serverları:

Sanane.Inc (http://www.sanane.com)



Yaklaşık 1 sene kurulmuş olan ve amatör kişilerce yürütülen sanane.inc 'e Ticaret.net destek veriyor. İlk zamanlardaki yetersiz ve oyun oynamaya pek müsait olmayan serverları son zamanlarda oldukça fazla updatelerden geçerek şu an Türkiye'nin kendi portlarında en geniş çapta oyun hizmet veren serveri konumuna geldi. Quake 2, Quake 3 Arena, Half-Life, Half-Life Counter Strike, Half-Life Team Fortress, Unreal Tournament, StarCraft , StarCraft Brood War, Diablo, Tiberian Sun, WarCraft II BNE oyunları için sunucuları hizmet veriyor. Bu oyunlar şu an için sadece sanane.inc altında toplanmış durumda. Fakat öyle sanıyorum ki geniş sunucu çeşidinden veya bazı teknik yetersizliklerden, ayar bozukluklarından olsa gerek sanane.inc 'de çok sağlıklı ve istikrarlı bir şekilde oyun oynanami-

yor hatta oyuncuların büyük bir bölümünün Lag dan ve aşırı paket kayıplarından oyunu bıraktıklarına şahit oldum. Eğer sunucularda özellikle Quake II deki oynamayı engelleyici sunucu problemlerini giderirlerse çeşitliliği ve bu işe gösterdikleri yoğun ilgi sonucu ülkemizdeki en ciddi ve geniş çaplı oyun sunucusu olacak. Ayrıca çok beğendiğim ve taktir ettiğim çok detaylı oyuncuların istatistiklerinin tutulduğu bir sayfaları var. Gerçekten Türkiye'de yapılabilecek en güzel oyun istatistik hesaplarından güzel bir örnek. Bunun haricinde sanane sunucularında oyun oynamak için önce güvenlik için nick kayıt işlemini yapmalısınız daha sonra kendilerinin hazırladığı bölüm packlerini indirmeniz gerekiyor. Lag ve paket kaybı sorunlarının yanında gözlemlediğim çok ciddi bir negatif durumda bugün artık Geforce kartlar çıkıp 200 fps sınırlarına dayanmışken hala sanane sunucularında Quake II 'yi kartınız ne olursa olsun en fazla 50 fps oynayabiliyorsunuz. Rakip sunucular sırf bu nedenlerle daha fazla yoğun ilgi görüyor. Bunlara dikkat ederlerse çok güzel bir oyun sunucusu olacak. Son olarak sanane.inc gedik.net 'ten sonra açılmış ilk oyun sunucusudur.

half-life.sanane.com
cs.sanane.com:27500
cs.sanane.com:28000
quake2.sanane.com
quake2.sanane.com:27910
quake2.sanane.com:28000
quake2.sanane.com:40000
quake3.sanane.com
quake3.sanane.com:27965
(Quake 3:Demo test v1.09)



Turk.Net

(http://oyun.turk.net/quake/)

Ülkemizin köklü Internet Servis Sağlayıcılarından Turk.Net yakın zamanda OLG sektörüne yatırım yaparak yavaş yavaş oyun sunucularını genişletiyor. Şu anda bildiğimiz yalnızca Deathmatch portu açık, ama çok yakın zamanda diğer Clanring portlarının da açılacağını tahmin ediyorum. Turk.Net sunucuları Quake I ve II için hizmet veriyor buna yakında Half Life ve sanıyorum Quake III eklenecek.

quake.turk.net:27500 (Quake I)
quake2.turk.net (Quake II)

@Net

(http://www.anet.net.tr/kali/)

@Net 'de OLG dünyasına giren yerli ISS 'lerimizden. Bir süredir test aşamasında olan Q2 sunucuları kısa bir süre önce açılarak multiplayer ustalarının ilgisini çekmeyi başardı. Ayrıca Kali sunucu desteği veriyorlar bu sayede 100 üzerinde oyun desteği var.

quake2.anet.net.tr
(DeathMatch1-Lithium)
quake2.anet.net.tr:28000
(TeamPlay1-Battle)
quake2.anet.net.tr:30000
(TeamPlay2-GXMod)
quake2.anet.net.tr:35000
(DeathMatch2-Lithium)
quake2.anet.net.tr:40000
(CTF)

Tüm bu sunuculara bağlanabilmeniz için v3.20 Quake2'ye sahip olmanız gerekiyor. Sunuculara nasıl bağlanacağınızı önceki sayılarımızda vermiştik ama kısaca tekrar edecek olursak klavyedeki " tuşuna basarak açılan console penceresine örneğin "connect quake2.level.net.tr:30000" formatına uygun olarak verdiğim sunucu adreslerini yazmalısınız.

Gelelim bu ayın hiti Quake III Arena için nasıl multiplayer oynanacağına...;

Aslında değişen birşey yok " tuşu ile console indirip connect ip no (eğer karşınızdaki sunucunun ip adresini biliyorsanız) ile bağlanabilirsiniz. ip adresi yerine yukarıdaki gibi domain isimlerini girmenizde aynı işi görecektir. Onun haricinde



http://www.kali.net/js/welcome.html

adresinden server browser yazılımını indirip istediğiniz sunucuyu otomatik olarak seçebilirsiniz.

Kendiniz Deatmatch sunucusu açmak istiyorsanız;

quake3.exe +set g_gametype 0 +map q3tourney

+set g_gametype 0 yerine 1 veya 2 yazabilirsiniz

0: "free for all" yani herkes kendine çalışır.

1: "tournament play" yani turnuva şeklinde karşılaşmalar.

2: "team deathmatch" ise takım olarak deathmatch modunda oynuyorsunuz.

Sunucuların web sayfalarında kendilerine özel map packler veya uyarılar bulunabilir bunun için kendinizin bir gözmasında fayda var.

Son olarak Microsoft firmasının home ürünlerinde özellikle oyunlarda ciddi atılımları sözkonusu olduğu haberlerini aldık, yakın zamanda bu konu ile ilgili detaylı ve sürpriz bilgileri vereceğiz. Önümüzdeki ay full Quake III Arena Online Gaming Guide vereceğiz, bu sürede sizde donanımınızı güçlendirin çünkü Q3 oldukça hızlı bir makine istiyor özellikle ekran kartı konusunda titiz olun.

GENERALL STUFF

COMPUTERİZE İLİŞKİLER

Ortaçağdan günümüze kadar uzanan bir dönemde aşıkların çektikleri çileleri anlamaya çalışıyorum şu sıralar. Savaşların, ayrılıkların, göçlerin, kolayca mahvolan hayatların çok sıradan olduğu bir dönemde, insanlar belki de hayatlarında bir kez gördükleri bir insana, belki bir cepheden diğerine koştururken su içtikleri bir durakta rasladıkları güzele kaptırmazlar mıydı gönüllerini? Peki ya sonrası?

Bir mektubun yerine ulaşmasının aylar sürebildiği bir dünyada, insanların birbirlerini beklemelerine neden olan motivasyon neydi sizce? Bir insanın sevdiğinden aylarca, yılarca ayrı kalıp ayrı kaldığı her an sevgisinin daha da çoğaldığı o eski çağlardan bahsediyoruz şu an. Aslında olayı yüzyıllara yaymaya da gerek yok. Elli yıl öncesine kadar savaşlarla kana bulanan vahşi bir dünyaydı bizimkisi ve aşıklar hala aylarca bekleyebiliyorlardı sevdiklerinden gelecek mektupları.

Soruma geri dönmek istiyorum. Bu sorunun cevabıyla belki de teknolojinin bize neler ettiğini görebileceğiz, belki de bir insanın ömür boyu arayıp da bulamadığı bir başka sorunun, aşkın ne olduğunun cevabına ulaşabileceğiz ama hangimiz bir durup da düşünüyoruz, hangimiz elli yıl öncesine kadar aşkların mesafelerle büyüdüğü, ayrılıkların ilişkilerdeki ateşi korladığı o eski günlerden bu yana neler değiştiğini, niçin ilişkilerimizin kibrit ateşi gibi anlık sürdüğünü oturup da anlamaya çalışıyoruz?

Soruma geri dönüyorum bu kez lafı daha fazla evirip çevirmeden. Bir mektubun yerine ulaşmasının aylar sürebildiği bir dünyada, insanların birbirlerini beklemelerine neden olan motivasyon neydi sizce?

Aşk

Aşıkların birbirlerinden mektup alabilmek için aylarca bekledikleri dönemler geride kaldı. Telgraf, telefonlar, uydular, fakslar derken elektronik posta da giriverdi hayatımıza. Aşklarımızı paylaştığımız sarı kağıtlar ve üzerindeki mürekkep yerine hislerimiz elektronik sinyaller şeklinde depolanıp, dünyanın bir diğer ucundaki sevdiklerimize ulaşıyor artık. Üzüntülerimizi, sevinçlerimizi, özlemlerimizi sevdiklerimizle paylaşmak için yazdıklarımızın haftalarca, aylarca at sırtında, yelkenli gemilerin güvertelerinde, binbir fırtınayı, bin bir tehlikeyi atlatmasını beklemek zorunda değiliz daha fazla.

Bize sağladıkları tüm bu imkanlar için bilim adamlarına teşekkür mü etmeliyiz? Durup bir daha düşünün. Artık hangimiz o romantik dönemlerde kalan aşklardan birini yaşamaya cesaret edebiliyoruz? Hangimiz, sevgilimiz yanımızdan bir günlüğüne uzaklaşsa kıskançlık krizlerine girmiyoruz? Ve daha kötüsünü söyleyeyim. Biliyorum bu saptamam çok tepki çekecek, yarası olan herkes gocunacak ancak yine de söylemeliyim ki sadece mektupları değil, aşkı da sayısallaştırdık. Günümüzde erkekler sevgili defterlerinininin kabarıklığı ile böbürleniken, bayanlar da peşlerine taktıkları aşıkların sayısı ile kendilerinden geçmiyor mu? Ne oldu o eski, bir görüşte ömür boyu süren romantik aşklara? Neden, orta okula başladığımız anda bir sevgili aramaya başlayıp, liseyi bitirirken toplam kaç aşk yaşadığımızı hesaplarız? Neden başlarken kalpleri titreten, dilleri sürtüştüren güzel bir aşk, bir telefon görüşmesinde konuşulan bir kaç cümleyle bitiverir?

Teknoloji

Neden elektronik sohbetlerimizde, karşımızdaki ekranda herbiri ayrı ayrı bir evren olan insanlar bulunduğunu unutur da, ekranımızda beliriveren cümlelere anlamsız, bazan kırıcı, çoğunlukla alaycı yanıtlar veririz? Neden, yüz yüze geldiğimizde konuşmaya cesaret edemiyeceğimiz bir güzele veya bir yakışıklıya ya da tanısak muhtemelen hayatımızı değiştirecek, belki de ömür boyu aradığımız insanın sahip olduğu bir nickname'e alabildiğince küfreder, nuke atar, ardından iğrenç kahkahalar yazarız beyaz chat ekranına?

Geçen aylarda, kızların chat ortamlarında kendilerine erkek arkadaş aradıklarını anlatıp onların bu davranışları ile dalga geçtiğim yazım için ölüm tehditlerine varan mailler aldığımı hatırlıyorum da, mizaha bile hoşgörüsü olmayan bir toplumdan belkide çok fazla şey beklediğimi düşünüyorum. Belki de bizler düşün-



mek, anlamak için değil, sadece kendi isteklerimizi başkalarına dikte ettirmek için yaşıyoruz.

Aşk

Ayrılıkların aşkları güçlendirdiği zamanların geride kaldığı, ilişkilerimizin yozlaştığı elektronik çağda, bizleri ekran karşısında rol yapmaya iten gerçekleri hayatlarımıza soktukları için bilimadamlarını değil, elimizdeki fırsatları mahvetmeyi çok iyi beceren vahşi içgüdülerimizi, bizi beyaz bir ekrana bile gerçek düşüncelerimizi duygularımızı yazmaktan korkar hale getiren sistemi suçlamalıyız.

Kendimizi sevdiklerinden haftalarca aylarca haber almayan insanların yerine koysak da, elimizdekilerin ne kadar değerli olduğunu anlasak, etrafımızdaki insanların hırslarımızla belirlediğimiz hedeflere ulaşabilmemiz için kullanabileceğimiz piyonlar değil de kalpleri ve hisleri olan canlılar olduğunu hatırlasak. Sevgisini, ilgisini bize veren bir insanı kırmaktansa çenemizi kırmanın daha yerinde olacağını anlayıp etmememiz gereken lakırdıları etmesek, kalpleri kırmasak... Bir kerecik nefretimizi unutabilsek de hayatın nefretsiz daha çekilebilir olduğunu farketsek...

Teknoloji

Hayatını bilime adamış, elektiriği icad edebilmek için karısına sevgi verememeyi göze almış bir mucidin yalnız başına ölürken ettiği bir lanetin sonucu mudur bu yaşadıklarımız dersiniz? Teknolojiyi kullandıkça, insanlığımızdan kaybetmemiz bir bedel midir? Cep telefonlarının, elektronik postaların olmadığı dönemlerde yaşanan o tutkulu, romantik, efsanevi aşkları artık yaşayamayacağımız anlamına mı geliyor tüm bu lanet olası elektronik devreler?

Hangi çukurun içine battığımızı hala göremiyorsanız, bütün bu yazıyı da boşuna okudunuz demektir. Elimizdeki tüm bu fırsatlara rağmen, hepimiz birer Romeo veya birer Juliet olamıyorsak, yine hepimize yuh olsun... Sevdiğine iki cümlelik bir mektup ulaştırabilmek için can düşmanları Capulet'lerin sarayına girebilecek kadar cüretkar bir aşığın elindekilerden çok daha fazlasına sahibiz. Gönlüzü çalan bir dilberin e-mailini bulmak ve oraya hislerinizi en iyi anlatacak mesajı bırakabilmek için hayatınızı tehlikeye atmak zorunda da değilsiniz.

Bu fırsatlar çağında, yaratıcılığınız, sevdiğinizin kalbini çalmaya bile yetmiyorsa oturup biraz daha bekleyebilirsiniz. Word'ün, sadece isimleri girdiğinizde otomatik aşk mektupları üreten yeni versiyonunun çıkması da uzun sürmeyecektir. Zaten aslında önemli olan o mektupta ne yazdığı değil, sizin o mektubu göndermiş olmanızdır. İşte yüzyıl önce aşıkların bir mektubu aylarca bekeleyebilmesinin ardındaki motivasyona da ulaştınız. Bundan yüzlerce yıl önce bile bir insan dünyanın bir yerinde onu seven biri olduğunu öğrenebilmek için sadece bir kağıt parçasını bekleyebilirken bugün bizler, her tarafımız duygularımızı anlatabilmemize yardımcı olmak için tasarlanmış mucizelerle doluyken bile o ilkel şartlardaki aşkların tutkusuna, heyecanına ulaşamıyoruz.

Tekrar Düşünelim

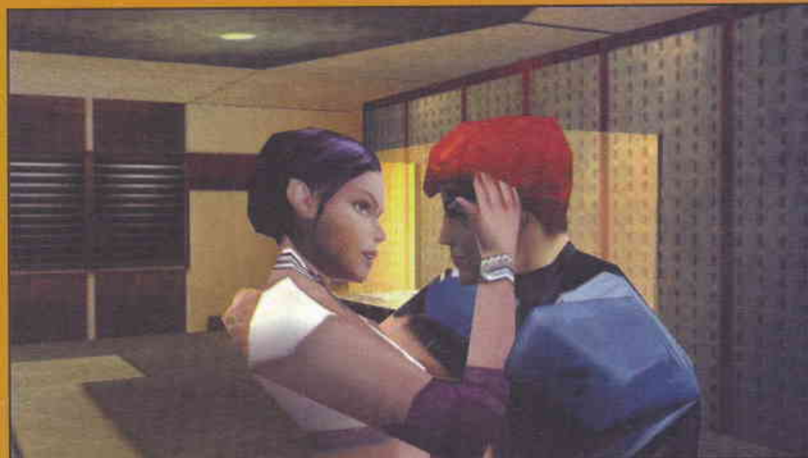
Oyun oynarken karşısında kendimizi kaybettiğimiz bilgisayarımızın hayatımızı nasıl değiştirebileceğini, o küçük transistörlerin, chiplerin, yaşamımızı nasıl daha yaşanılır yapabileceğini de hatırlamaya çalışalım. Uzun bir şehir içi yolculuk sırasında bile, her türlü gereksiz konuşmanız için saatlerce meşgul ettiğiniz küçük cep telefonunuzdan, sevdiğiniz insanın mail kutusuna tek kelimelik bir mesaj bırakmak için sadece bir dakikanızı ayırmanızın, yaşamınızda mutluluğu yakalamanıza ne kadar yardımcı olacağını bilseniz. Ama korkuyorum ki hepimiz, duygularımızı dile getirmekten korkan birer robot olduk. Teknoloji geliştikçe bizler birbirimize hislerimizi değil, alaycı mesajlarımızı, aşağılayıcı, onur kırıcı, egolarımızı, komplekslerimizi tatmin edici mesajlarımızı yolluyor, gittikçe birbirimizden daha da uzaklaşıyoruz. Şu küçük hesabı devamlı aklınızda bulundurmanızı tavsiye ederim. Üçyüz yıl önce sefere çıkan bir askerin, üç yıllık sefer süresince evdeki sevgilisine gönderebildiği bir tek satırda bile, bugün bizlerin megabaytlarca büyüklüğündeki binlerce maillerimizin içinde bulunandan daha fazla sevgi vardı muhtemelen...

Tüm bu yazıyı teknoloji düşmanlığı yaptığımı düşünerek okumuş olabilirsiniz. Ancak eminim bir çoğunuz aslında ne demek istediğimi çok iyi anlamışsınızdır. Tüm bu mucizevi fırsatları, insanlardan kendimizi soyutlamak için değil, aksine, insanlarla daha da yakınlaşabilmek için kullandığımızı görmek istiyorum. Bize bu icatları ulaştırabilmek için gece gündüz labratuvarlarına kapanıp sevdiklerinden uzak kalan insanların çabalarına saygı gösterelim ve teknoloji geliştikçe onu insanlara daha çok yakınlaşmak için kullanalım. Çünkü, bu teknoloji bir gün chat yapmak için kanalda başka birilerinin bulunmasını gerektirmeyecek bir düzeye de gelecek ve o gün siz, chat odalarından kendinize ancak siber sevgililer bulabileceksiniz.

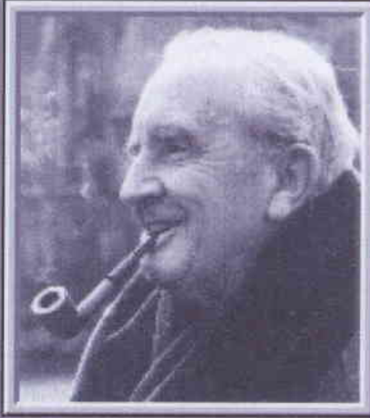
Hoşçakalın

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

(YİM'in Notu: Hayır, tahmin ettiğinizin aksine Cem'in kafasına böyle bir yazı yazması için silah falan dayamadım, tehdit de etmedim. Ben de sizin kadar şaşkınım...)



Fantasy Role Playing





"Tiyatro insan demektir." demişti hoca, yıllar önce Muhsin Ertuğrul Sahnesi'nde tiyatro dersi verirken. "İnsan kendi başına, mimikleri, hareketleri ve sesleriyle yeterlidir. Tiyatronun asıl malzemesi insandır."

Böylelikle tiyatronun yaşını da insanla eş tutmakta bir sakınca olmadığını düşündüm. Bildiğimiz anlamdaki tiyatronun oluşması ise M.Ö. 14. Yüzyıl öncesine dek uzanıyordu. O dönemler zemini düzleştirilmiş bir alan ve basamaklı sıralar eşlik ediyordu oyunculara. Ardından taştan, sırtlarını dağa vermiş tiyatrolar yapılmaya başlandı. Seyircilerin oturduğu kolion, oyuncuların bulunduğu sahne ve koronun yer aldığı orkestra ile günümüz tiyatrosuna benzer bir şekil kazandı. Ve tiyatro, 20. Yüzyıl başlarına dek oyuncuların oynadığı, seyircilerin izlediği bir gösteri alanı olarak kullanıldı.



Jacob Levy Moreno adı pek çok kişiye uzak gelecektir elbette. Ancak kendisinin dramaya olan katkılarını öğrendiğinizde onun önemini daha iyi anlayabilirsiniz. Kendisi bir aktör ya da oyun yazarı değildi. Moreno, 1892'de doğmuş Amerikalı bir psikososyoloji uzmanıydı. Avrupa'da tıp ve psikoloji üzerine eğitim gördü. Onu bu sayfalara konu eden ise psikodram üzerine yaptığı çalışmalar ve bu kapsamda geliştirdiği "rol oynama testi" oldu.

Tiyatrodan Terapiye

Yavaş yavaş konunun nereye yaklaştığını çoğunuz tahmin etmiş olmalısınız. Rol oynama testleri, kişiye rol değiştirme olasılığını sunar, çünkü Moreno'ya göre benimsenen rol kalıplaşmıştır, sabit bir tavırdır. Oysa rol değiştirebilme gücü, sosyal duruma, kişiler arası ilişkilere uymayı sağlayabilecektir, dahası her an gerçekleşebilecek davranışlara sahip olma şansını oyuncuya sunacaktır. Haklısınız, çok bilimsel oldu. O zaman Moreno'nun testlerinin nasıl uygulandığına bir örnek verelim, daha açıklayıcı olacaktır:

Belli sayıda kişi (bilimsel olarak belli sayıda denek), biraraya getirilir ve her birinden içinde bir kaç kişinin geçtiği senaryolar yazmaları istenir. Ardından belirlenen senaryolardan biri seçilir ve roller açıklanır. Kişiler, tek tek içeri alınır ve rollerini sergilerler. Bu sırada senaryonun yaratıcısı olan oyun yöneticisi, oyuncuyu yönlendirerek role ısınmasını sağlar. Ardından tüm oyuncular birlikte rollerini sergilemeye başlarlar ve -öncekine göre daha az olsa da- oyun yöneticisi tarafından yer yer yönlendirilirler. Bu sırada karakterler arası etkileşim ve kişinin oynadığı role bakış açısı, o kişinin toplumun diğer gruplarındaki insanlar hakkındaki düşüncelerini açığa çıkarır. Bunun yanısıra davranışlarına bakarak, terapiyi yönetenin daha sağlıklı değerlendirmeler yapabilmesine yardımcı olur.

Amerika'da psikodrama yeni yeni ortaya çıkan bir psikoterapi yöntemi olarak ortaya çıkarken, aynı tarihlerde Atlas Okyanusu'nun diğer tarafında, adına Jacob Levy Moreno kadar yabancı olmadığınız bir bey de çocukları için yazdığı kitabını tamamlıyordu. Hobbit Bay Bilbo Baggins'in maceralarını anlattığı romanında İngiliz Edebiyat Profesörü J.R.R. (John Ronald Reuel) Tolkien, daha sonra yüzyılının en çok okunan kitabını yazacağını ve gerisinde zaman zaman gerçeklikten aldıkları izinleri hayal dünyasında harcamaktan pek hoşlanan bir kalabalık bırakacağını bilebilir miydi acaba ?

Oyuncaklar

Öykünün devamı çabuk gelişti. Moreno'nun psikodrama yöntemi, yavaş

yavaş tedavi ve deneysel uygulamadan çok oyun amaçlı kullanılır hale geldi. İnsanlar kendi aralarında roller kararlaştırıyor ve aynen seanslarda olduğu gibi bir oyun yöneticisinin gözetiminde rollerini canlandırıyorlardı. Henüz kuralların ve zarların olmadığı eski, çok çok eski zamanlardı. 1960'ların sonu ve 1970'lerin başı oyun sanayisinde yeniliklerin yapılmaya başlandığı dönemlerdi. Kızma birader, dama gibi basit yapıdaki eğlencelerin yerleri, özellikle üniversitelilerin rağbet ettikleri karmaşık kutu stratejileri ile doldurulmaya başlandı. Özelllikle Axis & Allies, Squad Leader gibi kutu oyunları vazgeçilmezler arasına girdiler. Bu sıralarda Tolkien'in yarattığı Orta Dünya'nın ve epik Avrupa öykülerinin çekiciliğine kapılan kaçıklar (!) kutu oyunlarına omuz silkip hayali dünyalarında büyücülere, şövalyelere, ejderhalara ve orman perilerine tekrar yaşam verdiler. Kurallar geliştirildi, karakterlerin özellikleri daha kesin sınırlara kavuştular. Hayal dünyasında gerçeğe yaklaşmak için uğraşıldı. Yıl 1974 olduğunda TSR adlı bir firma Dungeons & Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adlı rol yapma oyununu piyasaya çıkartmıştı bile.

Artık ok yaydan çıkmıştı. Gerçek dünyada yapamadıklarına ulaşmak isteyenler, salt iyi ya da salt kötünün arasında dolaşmak isteyenler, yaprakların altında iyi kalpli cinlerle sohbet etmek isteyenler, resimlerini gördükleri ejderhaların seslerini duymak, hatta -çok cesur olup- pullarla kaplı tırtıklı sırtlarına dokunmak isteyenler hızla bugün masaüstü FRP'leri olarak adlandırdığımız masaüstü oyunlarına merak saldılar,kimileri oyunculuktan sonra daha üretici işlere girişitiler. Gen Con adlı dünyanın en büyük FRP organizasyonunun yapımcıları oldular, TSR de illüstratör ya da öykü yazarı oldu kimileri. Kimileri de Ed Greenwood (Forgotten Realms) ve Margret Weiss (Dragonlance) gibi koskoca dünyalar yarattılar, ancak hiçbiri de Tolkien ustaya ve onun Orta Dünya'sına olan hayranlıklarını dile getirmeyi ihmal etmedi.



Yeni Arkadaşlar ?!

Ancak 60-70'lerin çiçek çocuklarının soyları tükenirken 80'lerin ve 90'ların akımları da FRP dünyasını (ya da bir kısmını) yanlarına çekmeye başladılar. Kaçırılan prensesler, kahramanlar ve destansı savaşlar pek çoklarını tatmin etmemeye başladı. Gerçek dünyada yapamadıklarını yine gerçek dünya benzerlerinde açığa çıkarmak isteği, eski kafalı (!) oyuncuları masal ormanlarına sürüklerken arka caddeleri, sokak çetelerini, elektronik müziği ve şiddeti yeni topraklarla tanıştırdı. Bazıları gençleri sertliğe iten bir yol, bazıları ise bir duygu boşalımı, gerçeklikte var olan baskı ve şiddetin gerçeğin ötesinde söndürülüp ruhun sakinleştirilmesi olarak yorumladılar yeni akımları. White Wolf firmasının vampir, kurt adam gibi bildik gotik korku öğelerini günümüze uyarlaması ile "gotik-punk" FRP'nin de içindeydi artık. Büyücüler birbirlerinin büyü kitabını kopyalamak yerine e-posta kullanıyor, rock müzik arabanın teybinden caddelere sıçrarken vampirler, ellerinde 45'likler sağa sola ateş ediyorlardı (Blade'i anımsayın !). Star Wars gibi hayran kitlsi geniş film ya da çizgi romanlar da FRP'nin kapsamına girmiş, kendini Jedi ya da Örümcek Adam olarak görmek isteyenlere gün doğmuştu. Tüm bu çeşitliliğin arasında şaşırtıcı olan, dedelerinden kalma topraklarda mutlu bir yaşam sürdüren Orta Dünya sakinlerinin oyunu zindanlar ve ejderhaların hala en çok oynanan oyun oluşuydu. Anlaşılan çocuklar yeni zevklere sahip olsalar da atalarına sadık kalmışlardı.

Jacob Levy Moreno ve J.R.R. Tolkien'e ve diğer pek çok adsız üreticiye teşekkürler. Küçük molalarımızda gidebileceğimizi düşündüğümüzden çok daha uzağa gidebileceğimizi anımsattıkları için. Aklıma Forgotten Realms'in yaratıcılarından olduğunu söylediğim Ed Greenwood'un sözleri geliverdi aklıma :

"Her yıl GEN CON'da Elminster'ın şapkasını taktığımda (sakal bana ait!) sık sık Realms'de en sevdiğim şeyin ne olduğunu sorarlar. Yanıt ılık, ışıltılı anılar; gülüşler, dostlar ve karakterlerin komik, zekice ve sıkça soylu davranışlarıdır. Örneğin :

Adını hiç bilmediğim genç bir bayanın 9. GEN CON'da düşük seviye paladinin 46 orc'un elinden birini kurtarmaya gideceğini açıklarken-ki bu karakterinin kesin ölümü demekti- gözleri yaşlarla dolu sessizce söyledikleri: 'Görevim açık. Elveda dostlarım.-sizlerle böyle başarılı maceraları paylaşmış olmak güzel.' "

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu
quedrus@pmail.net &
valence@pmail.net
(AA sağolasın..)



ŞAFAK DEVRİYESİ

Dünyada ikiden çok süper gücün olduğu bir dönemde, bu güçlerin birbirlerini boğazlamalarıyla başlayan İkinci Dünya Savaşı, günümüzün tek kutuplu (ya da dünün iki kutuplu) dengesiz ve sıkıcı dünyasında yaşayan ve bu durumun farkında olan insanların ilgisini çekmektedir. İkinci Dünya Savaşı manyakları için geçen ay başladığım yazının bu bölümünde Nazi savaş makinasının çöküşünü anlatacağım. Alman birlikleri doğuda Kuzey Kafkaslar, Stalingrat ve Moskova önlerine dek ilerlemiş, ancak o noktalarda saplanıp kalmıştı. Kuşatmalarda yıldırım savaşı yerini ilk dünya harbinin yıpratıcı siper savaşına bırakıyordu. Batıda İngiliz-Amerikan bombardıman filoları saldırılarını gece gündüz sürdürmekteydi. Bir yıl önce İngiltere'yi aynı yöntemlerle dize getirmek isteyen Luftwaffe (Alman hava kuvvetleri) şimdi anayurdunu korumaya çalışıyordu. Bir gün İngilizlerin bir gece akını sırasında Alman radarlarının dalga boyu uzunluğuna göre kesilmiş aliminyum şeritleri gökyüzüne bırakarak savunma radarlarını kör etmeleri elektronik savaş terimini strateji tarihine sokmuş oldu. İlerleyen yıllarda Alman gece avcılarına bile radar takılmıştı. Alman avcı ve uçaksavarlarının başarısı müttefikleri, bir ara kayıplarının karşı tarafa verdikleri zarara deyip deymediğini düşünmek zorunda bıraktı. Yine de Avrupadaki Alman sanayisi bombardıman akınlarıyla çok büyük zararlara uğramıştı. Hitler aynı anda birden çok cephede savaşma stratejik yanlışını yaptığı için ülkesinin kaynakları hızla tükeniyordu. Bu arada Norveç'te bulunan ve uranyum zenginleştirmede kullanılan bir reaktör müttefik komandolarınca patlatıldı. Böylece Almanya atom bombası projesini ertelemek zorunda kaldı. Pasifikte Japon donanması üstünlüğü Amerikalılara kaptırmış, Amiral Yamamoto elektronik Japon şifre cihazının çözülmesi sonucunda bindiği uçak düşürülerek öldürülmüştü. Müttefik bilim adamları Alman ve Japon elektronik şifrelerini çözmek için ilk ilkel elektronik bilgisayarı geliştirmişlerdir. Almanya, Rusya'nın karşı saldırısıyla savaşın başından beri ilk kez geri çekilmek zorunda kalıyordu. Hitler geri çekilen komutanları görevden aldı ve bu taktiği yasaklayarak birliklerinin elini kolunu bağladı. Her ne kadar Alman ordusu yaz geldiğinde yitirdiği yerlerin büyük bölümünü geri alsa da artık Rusya'yı istila planı stratejik olarak iflas etmişti. Savaşın bundan sonrası Almanya'nın değişik cephelerde yavaş yavaş erimesiyle geçecektir. Sonunda müttefikler binlerce uçaktan oluşan filolarla desteklenen ünlü Normandiya çıkartmasını yaparak Avrupa'ya girdiler. Yıllarca yıpratıcı savaşlarda eriyen Luftwaffe'nin hiç şansı yoktu. Müttefik yer birlikleri toprak kazandıkça kurulan hava alanlarından kalkan filolar Alman avcılarına göz açtırmıyor, bombardıman dalgaları sonucunda tepelerin yükseklikleri değişiyordu. Ancak savaşlarda pişmiş Alman komutanları, gereğinden hızlı ilerleyen Yanki generallerine karada son bir kaç ders vermedi de değiller. Havanın bozulması beklenerek yapılan Ardenler karşı saldırısı neredeyse Amerikan gücününün önemli bir kısmını sararak imha ediyordu ama havanın düzelmesiyle müttefik uçakları buna engel oldu. Doğuda Sovyetlerin, batıda Anglosaksonların ilerleyişi sonucunda yenileceğini anlayıp iyice manyaklaşan Hitler şu anda dünyaca ünlü bir Alman firmasının yaptığı fırınlarda giderek artan sayılarda insanı yaktırmaya devam etti. Hitler gittikçe bütün ümidini başta stratejisini savaşı bir yılda kazanmak üzerine kurduğu için önem vermediği yeni teknolojilere bağlıyordu. Anayurdunun da işgale uğradığını görüp hiç bir zafer olasılığının kalmadığını anlayınca kendini öldürdü ve Almanya bir süre sonra teslim oldu. Japonlar ise maddi olarak bitmelerine rağmen yurtlarının işgaline karşı durmakta ve Kamikaze saldırılarıyla Amerikalıların moralini bozarak onları bundan vazgeçirmeye çalışmaktaydılar. Artık pilot kalmadığından öğrenciler kamikaze olarak yazılıyor, savaşa karşı olanlar ise Hara-Kiri yaparak atandıkları göreve gitmiyorlardı, bir Japon için başka yol yoktu. İşgal edilen bir Japon adasında Amerikan askerleri tek bir canlı bulamadılar. İnsanlar önce çocuklarını ve hayvanları sonra da kendilerini öldürmüştü. Amerikalılar ise Japonları yalnız yenmek değil güçlerini ve onurlarını tamamen yıkmak istiyorlardı. Bu arada fikrini Almanlardan aldıkları yeni oyuncaklarını da deneyebilirlerdi, o kadar milyon dolar saymışlardı kullanılmazsa yazık olurdu dimi ama. Ve 15 Ağustos 1945 günü Hiroşima adındaki bir kentte insan eliyle yaratılmış bir güneş doğdu... Yer bittiği için Hitler'in mucize gizli silahlarını gelecek aya bırakıyorum.

NOT: Geçen ay Battle of Britain için 1941-1942 arası demişim 1940-1941 olacaktı.

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr



Maymunluk Had Safhada

"Nedir bu kopya oyunlardan çektiğimiz ya? Hayır, eskiden bir raconu vardı bu işin. "Oyunların altın CD'lere kopyalanıp, oyunun isminin keçeli kalemle üzerine karalandığı zamanlarda bile bu kadar eziyet çekmezdik. Girerdik bir dükkana, adını bile bilmediğimiz bir iki oyunu gönül rahatlığıyla alır getirirdik evimize, takardık 486'mıza, keyfimize bakardık. O zamanlar haberimiz yoktu ki, bu CD'lerde her türlü virüsü, boku püsürü varmış, el altından kopyalanırmış. O CD'lerdeki oyunları hazırlamak için insanların emeğini çalışıyormuşuz, bilmiyorduk ki bunları! Alıyorduk, oynuyorduk ne güzel, değil mi? Sonra Nereden geldiği belirsiz abuk subuk bir dergi çıktı ortaya, Level midir nedir? "Emeğe saygı", "kopya oyunlara son", "insanlar arasında kardeşlik, dostluk, eşitlik, dağlar oooy oooy oy!" vs. gibi saçmalıklarla bulandırdı denizi! Gidin kardeşim başımızdan, istemiyoruz sizi! Biz razıyız bu bok çukurunda olmaya, bırakın bizi betamızla, kopyamızla, crackimizle paşa paşa yaşayalım. Rahat huzur bırakmadınız adamda be!..."

Diyeceğim, diyemiyorum. Ayyuka çıktı bu kopya oyunların salaklıkları artık, farkına varamadınız mı hala? Aylardır kopya oyunlara karşı sürdürdüğümüz haklı mücadeleye, arkamıza doğru yolu bulan diğer bazı dergileri de katarak devam ediyoruz.

Beta, Crack, Kopya... Nereye kadar?

Neden, kendinize bir sorun, neden aldığınız bir Fifa 2000 kopyasını çalıştırmaya kalktığınızda sizden ısrarla zaten CDRom'un içindeki Fifa CD'sini istiyor? Neden alırken ağzınızdan akan suları dolduracak kapasitede leğen bulamadığınız kopya Quake 3 ile uluslararası sunuculara bağlanıp Frag'inize Frag katamıyorsunuz? Neden? Çünkü, sevgili arkadaşlar, kopya oyun piyasası artık eline iki tane CD Writer ele geçiren her zevzeğin giriştiği bir iş olmaktan çıktı. Artık uzakdoğuda sırf yasal olmayan kopya CD üretimi üzerine çalışan hayvani fabrikalar var. Ve artık işin çığırından çıktığını farkeden oyun üreticileri de sorunu kökünden çözecek alternatif korunma yöntemleri geliştirmeye başladılar. Hadi adını da söyliyeyim, Secu-Rom adlı ve Apple Technologies'in geliştirdiği bu koruma sistemi, CD üzerindeki her bir dosyanın içine işleyerek çalışır. Kontrol programı da oyunu çalıştıran ana EXE dosyasının içine kodlanır. Yani bu koruma sisteminden kurtulmak şu anki teknolojik imkanlarla pek mümkün değil. Durum böyle olunca, geçimlerini hırsızlıkla sağlayan bu kopya oyun üreticilerinin paçaları tutuştu tabii. Uzun süre düşündükten sonra (çünkü iki ile ikinin dört ettiğini anlamak için birkaç saat düşünmesi gerekebilen insanlar bunlar), önlerinde iki alternatif olduğunu anladılar: Ya oyunları daha bitmeden önce çalıp, hatalı ve eksik, ama Secu-Rom koruması eklenmemiş halde piyasaya sürecekler, ya da bu koruma sisteminden kurtulmanın bir yolunu bulacaklar. Açıkçası köftehorlar ikisini birden becermiş gibi görünüyor.



READ·COMBAT. PLASTIC MEN.

Kurtuluş Yok Mu Bunlardan?

Artık kopya piyasasında iki tür oyun var: Birçok yönden eksik ve hatalı olan BETA kopyaları ile, Secu-Rom'un bulunduğu anahtar EXE dosyasının kırılmış halinin de üzerinde bulunduğu CRACK kopyalar. Beta'lardan daha önce uzun uzun bahsettik, ama Crack'li kopyaların da eşşeklikte onlardan aşağı kalır yanı yok hani. Bir kere, eğer aldığınız kopya bir oyunu kırarak çalıştırmanız gerekiyorsa, daha baştan kaybediyorsunuz demektir. Mesela piyasadaki Omikron kopyalarını ele alalım, oyunun Savage 4 ile bir uyumsuzluğu var ve bu sorunu Internetten çekeceğiniz ufacık bir yama dosyası ile halledebilirsiniz. Ama oyunun kırılmış kopyasını kullanıyorsanız, sadece avucunuzu yalarsınız, çünkü Crack dosyası, ana EXE'nin üzerine yazılmış ve oyunun yapısını değiştirmiştir bir kere. Yama dosyası bu kırılmış EXE dosyasının üzerinde değişiklik yapamaz. Hadi oyunu hatalı bir şekilde oynamayı göze aldınız diyelim, sonradan çıkacak olan ek görev disklerini de direkt olarak unutuyorsunuz, çünkü onlar da orijinal, kırılmamış EXE dosyasını ararlar. Ve bu Crack EXE dosyasının virüslü olmadığından asla emin olamazsınız. Nasıl, çok hoş değil mi? Bu sorun piyasadaki Fifa 2000, Age of Empires 2, Half Life Opposing Force ve yaklaşık yüz tane daha yeni oyunun kopyası için geçerli. Geçmiş olsun diyorum.

Alternatifiniz ne peki? Alternatifiniz şu: Ayda 20 tane kopya oyun alacağınıza, 2 tane orijinal oyun alın, adam gibi, zevk alarak oynayın. Ne burun kıvırıyorsunuz? Şimdiye kadar aldığınız o yirmi kopya oyunun üçünü sonuna kadar oynadıysanız bileğimi keserim, bu kadar da iddialı konuşuyorum işte. Aksini iddia eden varsa, işte er meydanı, çıksın ortaya...

Sinan Akkol
Sakkol@level.com.tr

Okuyucu Mektupları

Eveeetttt, yeni bir sayı ve yeni okuyucu mektupları, hayat bazen kendini biraz fazla tekrarlıyormuş gibime geliyor, ama tabii aslında sorun hayatın kendisinde değil, onu yaşayan bizlerde. Ya siz, hep aynı şeyleri mi yapıyorsunuz? Yarın gidip yüksek bir tepeden gökyüzüne ve ufka bakın, kollarınızı açıp tüm gücünüzle haykırın, ağlamak gelirse içinizden tutmayın gözyaşlarınızı, gülmek gelirse çılgın kahkahalarla şaşırtın martıları. Belki evrenin dokusunu etkilemez bu yaptıklarınız, ama insan olduğunuzu hatırlarsınız. Gelelim mektuplara...



Sayın Level Çalışanları,

Biliyorum, çok resmi bir giriş oldu; fakat zaman zaman en güzel yazıların da biraz resmi nitelikte olması içeriğinin ortadan kalkmasını önlüyor diye düşünmekteyim. Derginizi ilk "Tiberian Sun"ı tanıttığınız Eylül ayında aldım ve hayran kaldım. Derginin Ekim sayısında da bu hayranlığın devam etmesi size bir an önce bir yazı gönderme hevesi duymama ve görüşlerimi sizinle paylaşma isteği hissetmeme etki edince de hayranlığımın nedenlerini sıralayan bu yazıyı size gönderiyorum...

Bop bop bop, Brooooooo... (Yazıyı doğrayan motorlu testere efekti, heh heh heh...Bu meret altın makastan daha iyi iş çıkarıyor.)

...Bütün bunların dışında sizden istediğim ise, dergiyle birlikte verdiğiniz disketlerde PSX oyunlarının demolarının da yer alması (orijinal, tam sürün oyun vermenizin zor olduğu konusunda size sonuna kadar katılıyorum)

Sizden birşey istiyorum; Omega Boost'un tam bir açıklamasını. Bu oyun bana çok sevdiğim Robotech çizgi filmini anımsatıyor ve bitirmek istiyorum.

Uzun mektubun kısası sizi ve Level'e katkı veren tüm arkadaşları, fiyatını sonuna kadar hak eden bir dergi hazırladığınızdan ötürü tebrik etmek istiyorum. En içten sevgilerimle..

Gökhan METİN
Sosyal Antropolog

gapbolge@superonline.com

LEVEL Farkettiğin gibi mektubunu biraz kısalttım, övgülerini biz kendi aramızda pay ettik ve koltuklarımız da kabardı. Gelelim isteklerine, bildiğim kadarıyla PC ve PSX CD'leri farklı formatlarda basılıyorlar, ayrıca PSX demolarının hazırlanması da PC için harcanandan çok daha fazla emek (ve maliyet) gerektiriyor. İki makinanın demolarını tek CD'de toplamamızı istemişsin ama bir PC CD'sinin üzerine PSX oyunu demosu basmanın mümkün değil, yani mecburen PSX için ayrı bir Demo CD vermemiz gerekir, bunun için de sponsor bulmamız gerekir. Omega Boost konusunda ise nerede takıldığını pek anlamadım doğrusu, çünkü o oyun tam bir Arcade, yani genelde bölümleri aşman için tüm yapman gereken karşına çıkanları temizlemek, tabii farklı düşmanların farklı saldırı şekilleri ve zayıf noktaları var filan ama, sonuçta iş tetik parmağına bağlı yani.

Başlamayan mektup,

Bu o kadar garip bir şey ki... Neden yazdığımı bile bilmediğim sözcükler için bile. Ne yazmalıyım yada ne yazacağım? Belki de sadece saçmalamalıyım. Sadece böyle uzun bir yolun kıyısında olduğumu fakat bir adım bile gitmeye üşendiğimi yazmalıyım. Belki de günlük tutmalıyım. Belki ikinci baharımı yazmalıyım. Bilmiyorum. Sadece saçmalıyorum...

Eski günlere dönmek isteyip ama dönmemek ve acısını yavaş yavaş tatmak. Ya da yapmadığın bir şeyi yapmak istemek. Bilmiyorum, belki senin ya da sizin hiç başınıza gelmedi ama, oluyor böyle şeyler.

Birisini sevdiğini bilmek ve ona söyleyememek. Yavaş yavaş düşüşünü görmek. Onu büyütmek, ilahlaştırmak. Ve sonuç. Aslında kimse o kadar büyütülse bile hiç bilmediğiniz bir yönü yüzünden en aşağılık varlıklar kadar saygı ya da sevgiyi hak etmeyen birisi olabilir. Nereden bilebiliriz ki? O kadar saf bir dünyada yaşıyoruz ki, insanlar sadece mutluluk arar oldular. Ve bazı kişiler haricinde bunu bilen çok az birey var. Evet, saf bir dünyada yaşıyoruz. Bazıları için... Aslında çevremizde o kadar kötülük ve karanlık var ki göz gözü görmüyor. En ufak ışık bile güneş sayılıyor insanlarca. Ve bu ışığı gören ve gücünü kullanan çok az kişi insan olarak sayılıyor.

Yaslı günler birbirini kovalıyor. Sararmış yüzler karanlığı aydınlatsa bile biraz, hiç sevginin ve barışın kalmadığı şu günlerde aşık olmak bile çok zor bir şey insanlarımız için.

Aşk, sevgi, tutku yok olmak üzere iken, en ufak şeylerden bile şüphelenen korkak kişilerin onur arayışları, onursuz birer şövalyeyi getiriyor gözlerimin önüne. Ünvan arkasına saklanıp insanları yiyen onca yaratığın arasına sığınıp, bize gülen kişilerin olduğunu bilmek bile zorlaştırıyor her şeyi.

Bütün bu monotonluğun ve iğrençliğin yakasından kurtulmak için başvurulması gereken çok az şey kaldı. Belki hayatın acılarından ve üzüntülerinden azıcık olsa bile sıyrılmak isteyen (erkek yada kadın) gençlerin uğraştığı bir makine. Evet duyuyorum seslerinizi "Sadede gelsene be" diye yırtınıyorsunuz. Geldim tamam. Evet o makineyi hepimiz biliyoruz.

Bazıları 'çocuk oyuncağı' diye tanımlasa bile dünyada en çok kullanılan ve her saniyede gelişmekte olan bir alet. Bazen merak ediyorum o 'acizleri'. Madem çocuk oyuncağı, neden chat yaparak milletin midesini bulandırırsın ya da erkek veya kadın avcısı olmak istersin ki sanal ortamda? Bırakın bizi!!! Kendi bildiğimiz gibi 'OYUNCAĞIMIZLA' oynayalım. Zaten yeterince midemiz bulandı sallantıdan ve bu karmaşanın içinde bizzat bulunmaktan.

Bu makinenin ne yapacağını sadece hayal etmek bile aşar o acizleri. İşte böyle bir şey bu. Neden yapıldığı ya-

da nasıl bu kadar çok yaygınlaştığı hakkında çoğumuzun bilgisi olmasa bile, evimizde durmaktadır bu makineler. Sadece biraz eğlence ve hayatın iğrençliklerinden sıyrılmak için...

Dikkat!!! Bu mektup kimseye hitaben yazılmamıştır! Ama üstüne alınmak isteyen bir gerzek varsa alınabilir.

Sevgilerle
Berker 'Epilepsy_Ray' Öztuna

LEVEL Hmmm, sanırım kafan biraz fazla karışmış dostum, ama bazen olur böyle. Dur ben sana "yanlışın" nerede olduğunu söyleyeyim, tabii ilgilenen diğer herkese de. Biz "insanoğulları" çok uzun zamandır kendimizi büyük kristal bir fanusun içine hapsettik, kendi kendimize oyunlar ve kurallar icad edip duruyoruz. Fakat unuttuğumuz bir şey var, biz ne kadar saçmalarsak saçmalayalım aslında evrenin minik bir parçasından başka bir şey değiliz. Ve evrenin kendi kuralları vardır, yaşam da evrenin her köşesinde ancak bu kurallar dahilinde var olur. Bu temel kuralları unutan ya da inkar edenlerin sonu gerçekten acıklıdır, tıpkı bizim gibi. Para, silah, güç, imtiyaz, nüfuz, makam gibi kavramlar yaptığımız binaların ne denli çürük olduğunu gizleyemez mesela, özellikle toprağın öfkesi uyanmışsa. İşte her yapılanın bir karşılığı, bir bedeli vardır kısacası. Ve o yüzden ektiklerimizin ne tohumu olduğuna dikkat etmemiz gerekir hayatın her anında, çünkü rüzgar eken fırtına biçer çok sonra.

Sevgili Level Çalışanları

1 - Jagged Alliance 2 yi deliler gibi oynuyorum. Fakat hala çözemediğim bazı sorunlar var. Örneğin oyundaki tankları bir türlü kullanamıyorum. Adamlarıma Toolkit verdiğim zaman bir anahtar resmi çıkıyor ve tanka bir şeyler yapmaya çalışıyorlar ve bu işlem her zaman olumsuz oluyor acaba yapmam gereken başka bir şey daha mı var. Ayrıca oyunda onların havaalanlarına ve samsitelerine ulaşıp bölgeyi temizlediğim zaman yapmam gereken başka bir işlem daha var mı. Çünkü ne kadar temizlesem de buralardan tekrar adamlar çıkıyor. Oyunda temizlemedik bölge kalmamasına rağmen oyun hala bitmedi. Ayrıca bazı item ve silahların nasıl kullanılacağını bilmiyorum. Örneğin Quick Glue , X-ray Tube , Rocket Rifle (mermisi olduğu halde hala ateş edemiyorum.) Compound 18 v.s. Yardımcı olursanız çok sevinirim lütfen beni debelenmekten kurtarın.

2 - Zonguldak Çaycuma'da oturmaktayım. Prince of Persia 3D'yi aldım (Tahmin edeceğiniz gibi kopya utanarak söylüyorum ama buralarda orjinal oyun satan yer yok.) Oyunu bir iki ay önce makineme kurduğumda oyun çok güzel bir şekilde çalışıyordu. Daha sonra anakartım yanmıştı. Yenisini takıp herşeyi baştan kurduktan sonra bir daha bu oyunu oynayamadım. Oyunu sorunsuz kuruyorum. Demoyu da seyrettikten sonra loading ekranı geliyor ve daha sonra bizim Prince siyah bir ekranda aşağı doğru düşmeye başlıyor. Nedeni ne olabilir? Makineye virüs taraması yaptırdım bir şey bulamadım. Her türlü çözünürlükte denedim olmadı. (Makinem Celeron 333 ,Gigabyte 2000 Bx anakart, 128 MB 100 MHz. SDRam, Creative Graphic Blaster Riva TNT 16 Mb ekran kartı ,Soundblaster Live! ses kartı, 8,5 GB HDD Western Digital, Samsung 15' monitör)

3 - Yukarıda yazmış olduğum sistem beni ne kadar daha idare eder upgrade ederken öncelikle neye önem vereyim?

4 - Son olarak Tiberian Sun da GDI'larla oynarken Mammoth MK2 ve NOD'larla oynarken de Cyborg Commando'dan birden fazla üretim yapabilme imkanım var mı varsa nasıl?

Sorularım şimdilik bu kadar. Beni kırmayıp cevaplayacağınızı umarak sizlere çok teşekkür ediyorum ve artık kesiyorum çünkü kızar gibi olduğunuzun farkındayım. Tekrar yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Recep KARTAL
Çaycuma ZONGULDAK

LEVEL 1- Öncelikle boşuna uğraşma çünkü tankları kullanamazsın, bu mümkün değil. Temizlediğin kasaba ve SAM sitelerine gelince, buralardaki halkı eğitip silahlı direniş oluşturman lazım, çünkü bir zaman sonra kraliçenin ordusu baskına geliyor. Temizlediğin sektörde adamlarından ikisine Train Militia komutunu ver, biraz zaman ve biraz da para gerekir. Her sektörde en fazla 20 askerin olabilir, ama bunlara bir savaş anında kumanda etmiyorsun, çarpışma otomatik oluyor. Malzemenin çoğunun nasıl birleştirilip kullanılacağını ben de bilemiyorum, ancak Compound-18'i zırhlara uygula, onları daha da sağlamlaştırır. Rocket Rifle ise parmak iziyle çalışan bir silahtır, hiç kullanılmamış olanlarını bulup adamlarına dağıtırsan faydalanabilirsin ancak. Oyundaki gizli bir silah fabrikasında var onlardan bolca, ama yerini kendin bulman gerek.



Jagged Alliance 2'deki araçları sürmek gibi bir şansınızın olmaması çok kötü.

2- Ekran kartının ayarlarını ve Bios versiyonunu bir gözden geçir, anakartını değiştirdiğine göre ayarlarda bazı değişiklikler yapman gerekebilir, mesela grafik kartı saat hızı ayarında filan. Bu mesafeden ancak bu kadarını söyleyebiliyorum, kusura bakma.

3- Sistemin şimdilik iyi, bir altı ay filan bekle, sonra şu yeni nesil ekran kartlarından birini al. Bu yeni kartlar grafik olayını tamamen kendileri hallediyorlar, bu yüzden işlemciye hemen hiç iş düşmüyor, fakat şu an ortam sisli o yüzden biraz sabret. Yanına bir de 17 inch monitör alırsan tadından yenmez.

4- O birimlerden sadece bir tane üretebiliyorsun, hilesi varsa da benim haberim yok.

Sevgili Level

Sizi 15 aydır izliyorum.Dergideki gelişmeler beni çok sevindiriyor.Bende hem PC hem de PSX var.

Şimdi sorularıma geçiyorum.

1-)PC ve PSX için (Grim Fandango hariç) iyi bir adventure söylermisiniz.

2-)FIFA 2000 hilelerini Hilekar sayfanızda vericeksiniz değil mi?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

PC IRMAK

LEVEL Nıhahahahaaaa, 15 ay uzun zaman yahu, hiç sıkılmadın mı? Arada bir gözlerini dinlendir derim,

yoksa yakında benim gibi çapraz bakmaya başlarsın. Tabii benim kendime has sebeplerim var ama olsun. Rah rah rah, gelelim sorularına, pek fazla bir şey de sormamışsın ama olsun.



Adventure sever misiniz? O zaman Gabriel Knight 3'ü almamak gibi bir alternatifiniz olamaz.

1- Valla şu aralar çok iyi diyebileceğim iki Adventure var piyasada: Gabriel Kngiht 3 ve Faust. Playstation'da ise çok az şansın var, bu aralar Broken Sword 2 gelecek, o zamana kadar başka bir şansın yok.

2- Bilmem, verecek miyiz? Bulursak veririz, senden kıymetli mi?

Herkese Selamlar,

Çok iyi bir dergi olduğunuz için sizi kutlarım. Hemen kısa kesmek istiyorum.

Benim PentiumIII 450'im var ama Win98 bunu PentiumII olarak görüyor. Ve bir yerde okuduğuma göre daha PentiumIII' e güncellenmemiş yazılımlar PIII avantajlarını kullanamıyormuş. Yani ben şimdi PII 450 ile aynı hızda falan mı çalışacam.

Pentium III'ün nimetlerinden yararlanmak için ne yapmalıyım ? Çoğu okuyucunuzun bunu merak ettiğini düşünüyorum. Bir yerden Update falan mı çekmeliyim?

Utku

LEVEL Ben de seni iyi bir okuyucu olduğun için kutlarım, böyle özlü soru sor gel ciğerimi ye, hrah hrah hrah... Gelelim derdine, sen Windows'a bakma, ne de olsa kimse bakmıyor. Demek istediğim şu, eğer kurduğun oyun ya da herhangi bir program P3 işlemcinin özel komut setlerini kullanıyorsa zaten bunu kendiliğinden yapıyor, Windows'a danışmıyor. Bunun dışında P2 ve P3 işlemciler arasında neredeyse hiç sürat farkı yok denebilir. Yani senin işlemcin zaten genelde P2-450 ile aynı hızda çalışıyor, tabii o esnada çalışan program özel komut setinden faydalanıyorsa o başka. Ancak henüz her program da faydalanmıyor. Bu konuda senin yapabileceğin hemen hiçbir şey yok, o yüzden sıkma canını.

Selam,

Kasım ayında, "Siz süpersiniz, en büyük Level, yalarım, yutarım, şimdi sorular" şeklindeki mektubumu yayınladınız. Sağolun. Ama bu sefer ki mektubum biraz farklı olmasını istiyorum. Kopya oyunlardan falan da hakkım olmadan bahsederim belki.

Öncelikle "Cehalet HAD SAFHADA" yazına tamamen katılıyorum. Gerek depremde, gerekse satanist olayında görüldü ki şu an Türkiye'nin başına ne geldiyse cehaletten (bu arada depremde hayatlarını kaybeden kişilere Allah'dan rahmet, geride bıraktıklarına baş sağlığı diliyorum). Cehaletten kurtulmazsak daha başımıza çok şeylerin geleceğini söylemek için kahin olmaya gerek yok.

Kopya oyunlar konusunda ise benim biraz farklı ve sizin hoşlanmayacağınızı düşündüğüm bazı görüşlerim var. Bir kere bu oyunların nasıl kopyalandığı ve bunu nasıl izinsiz yaptıkları beni oldukça düşündürüyor. Burda kimseyi suçlamak istemiyorum ama bu kadar büyük ve geniş bir piyasayı oyun şirketlerinin görmemesi bana çok saçma geliyor. Bir EA, bir Sierra istemese oyunlarının değil piyasada kopya olarak satılmasına, şirketlerinden dışarı çıkmasına izin vermez, en azından vermemeli. Tekrar söylüyorum, elimde kanıtlar falan yok (?!) kimseyi de suçlamıyorum, sadece kendi düşüncelerimi söylüyorum. Bence kopya oyun piyasasında oyun şirketlerinin bir çıkarı olmaması çok ilginç. Eğer gerçekten yoksa (ki umarım öyledir) bunu önlemeleri gerekmez mi? Bir de geçen aylardan birinde ki, "Şu an Türkiye piyasası oyun şirketleri için ölü pazar durumda, halbuki orjinal oyunların fiyatları 5000000'a kadar düşse herkes onları alır, böylece hiç beklemdikleri bir pazardan gelir elde etmiş olurlar" konulu mektuba da kesinlikle katılıyorum. Bana göre çok doğru ve şirketler tarafından değerlendirilmesi gereken bir düşünce. Bu konuda sizlere çok büyük ış düşüyor.

Neyse, bu konuda daha değişik (yada benzer) düşünceleri olanlar bana yazsın:

mkentel@superonline.com
Mehmet Kentel

LEVEL Bak gördün mü bu mektubunu da yayınlıyoruz, yani ille de yağlama-yıkama yapman gerekmiyor, ve fakat kopya oyunlar hakkındaki düşüncen bana hoş bir dumur yaşattı. Öyle bir mantık yürütüyorsun ki, buna göre belki cüzdanı yürütülen bir adamın bu soygundan bir çıkarı olmaması şaşırtıcı olmalı! Öncelikle EA ya da Sierra büyük şirketler olabilirler, ama sandığın kadar güçlü değiller, ayrıca kopya oyun piyasası bir ya da iki ülkeyle sınırlı değil. Oyunlarının çalınması ve kopyalanması onları öyle büyük zarara sokuyor ki, tüm yazılım piyasası düşünüldüğünde rakamlar milyarlarca doları buluyor. Sence herhangi bir batılı böyle bir zarara göz yumacak kadar keriz olabilir mi? Kusura bakma ama kapitalizm denen haltı kerizlikle icad etmediler. Bir oyun piyasaya çıktığı anda tüm yapman gereken yasal bir versiyonu 50 dolar verip almak, sonra da kırıp çoğaltmak, korsanlık bu kadar basit yürüyor, bunu tamamen önlemenin tek yolu ise oyun üretmemek. Tabii bu da pek mantıklı bir çözüm sayılmaz. O yüzden yasal yollardan savaşıp duruyorlar, ama insanlık tarihi boyunca kimse korsanlığın ve hırsızlığın önüne geçemediğinden haliyle onların da pek fazla şansları yok.

Sevgili Level

Derginizin oyun açıklamaları ve posta kutusu bölümlerini zevkle okuyorum. Bu arada Sinan abının başına gelenlere çok üzüldüğümü belirtmek istiyorum (Allah kımseye böyle bir son nasip etmesin :))). Ben lafı daha fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1- Benim 32 MB 3Dfx Riva TNT 2 Value bir ekran kartım olduğunu sanıyordum, çünkü Carmageddon 2 oyununun 3Dfx ile ilgili seçim ekranında o şık seçilemiyor. Altta da 3Dfx Failure gibi bir not yazıyor. Acaba TNT 2 Value'nun 3Dfx özelliği yok mu? (korkulu rüyam!)

2- Indiana Jones Infernal Machine'in tam çözümünü verecek misiniz? Verirseniz Özgür sevinir?

3- Tam sürüm oyun vermeyi bırakıp sayfa sayısını arttırsanız, hepimizi sevindirirsiniz desem beni linç etmeye kalkar mısınız?

4- Woodruff'ın tam çözümü iyi de adam benden sert taş istedikten sonra Meteor'un düşeceği yere çarpı atıyorum sonra taş düşeceğine yağmur yağıyor. Yoksa bir hata mı yapıyorum? Diyerek sorularıma son veriyorum ve yayın hayatınızda başarılar diliyorum.

Mete Han Arıtürk
UŞAK

LEVEL Maddog abiniz aşırı kafein + nikotin alan birisi. Bu aylık ona ayrılan nefes kontenjanı onu buraya kadar getirebildi ve yığıldı kaldı. Kalan mektupları ben cevaplıyorum (Word Count: 2331). Ben kim miyim? Size bir ipucu, genellikle antrelerde bulunurum, üzerimde her daim mont, ceket, şapka bulunur...

1 - Mete, senin ekran kartları konusunda aklın fena halde karışmış, veya biz aylardır boşuna konuşuyorum, veya sen bizim yazdıklarımızı hiç okumuyorsun, veya okuyorsun da anlamıyorsun, veya ben saçmalıyorum ve dünya zaten bir hayalden başka birşey değil. Sorun ne olursa olsun, büyük bir yanlış içindesin. Nedir o yanlış, nedir? Çocuğum, senin kartın 3Dfx değil ki oyunlarda 3Dfx seçeneğini kullanabilesin. Adı üstünde, TNT, T-N-T. 3Dfx'in kartlarından birçok yönden daha iyi bir kart. Hadi hadi, üzülmene gerek yok. Bundan sonra oyunlarda 3Dfx yerine Direct3D seçeneğini işaretlersin, olur biter.

2 - Aa, Özgür dedin mi akan sular durur. Özgür'e canımız kurban, eğer Özgür sevinecekse, önümüzdeki aylarda Indiana Jones'un başka bir yerde göremeyeceğiniz şekilde detaylı tam çözümünü hazırlarız (bu arada, Özgür kim?)

3 - Sana birtek şey söyleyeceğim: 55. sayfadaki imajiner reklamı var ya, sizin ve bizim için çok büyük şeyler ifade ediyor. Ne olduğunu öldürseniz söylemem, Şubat ayına kadar sabredin.

4 - Neden çocuğum, neden meteor düşsün istiyorsun? Çok mu önemli yani bir oyunu bitirmek, hayatındaki bütün sorunlar çözülecek mi? Babandan daha fazla harçlık mı alacaksın? Sevdiğin kız üzerine mi atlayacak? Veya daha önemlisi, etrafımızı kaplayan ruhsuz insanların kafasına birşeyler "Dank" mı edecek? Hayır, sadece sen mutlu olacaksın, bu da benim için geçerli bir sebep (Word Count: 2711). Senin yapman gereken, Tobozon'da "Şu şu mekanda Meteor Shower bekleniyor" deninceye kadar Meteo Channel'ı izlemek, sonra da şu şu mekana gidip Weather Watch'u kullanmak.

Sevgili Level,

Ben tam bir RTS hastasıyım. Fakat bana göre piyasada kaliteli RTS sayısı çok fazla değil. Tiberian Sun, Starcraft'ın katili dediniz ama bence Starcraft karşısında sönük kalıyor. Şimdi gelelim sorulara;

1- Geçen gün bilgisayarcıda Starcraft Insurrection diye bir CD gördüm. Bu CD hakkında bir bilgin var mı?

2- Battlenet'e giriyor musun? Giriyorsan nickin ne?

3- Diablo 2 tam olarak ne zaman çıkacak, tahminen aç CD olacak?

4- Oyunları eleştirirken biraz geyik yapmazsanız daha iyi olacak (Kızdın mı?)

İzmir'den selamlar
Fırat Toprakdeviren
İzmir

LEVEL Daha önce de itiraf ettiğim gibi, Tiberian Sun'a Starcraft'tan daha iyiydi demekle yazarlık hayatımın en büyük hatalarından birisini yaptım. Bence de Starcraft daha iyi bir oyun diyerek vicdanımı az da olsa rahatlatıyor ve soruların cevaplarına geçiyorum.

1 - Var. Blizzard harici bir firmanın hazırladığı bu görev paketi, yapanların başına çok bela oldu ve satılması yasaklandı. Sadece yeni görevler olan paket, aşırı zor ve sadece orijinal Starcraft birimlerini kullanabiliyorsun.

2 - Girmem. Girene de karışmam.

3 - Diablo 2, 15 Şubat'ta Avrupa ve Amerika'daki şanslı gençlerin sabırsız ellerine geçecek. Bize ise ne zaman gelir, kopyacı bavulcuların insafına kalmış. 4 CD olacak.

4 - Ben öyle kolay kolay kızdıramazsın (yalana bak!). İstediğiniz herşev ve çok daha fazlası Şubat sayısında olacak. Aklınız şaşacak, dumurlara uğrayacaksınız. Bekleyin. (Word Count: 4317)

Neyse, bu ay da bu kadar sanırım. Kendinize iyi bakın, çayı, kahveyi, tütünü boşverin, bolca meyve ve egzersizle genç kalın. Unutmayın, güzel bir oyundan zevk alabilmenin başlıca kuralı öncelikle onu oynayabilecek kadar sağlıklı olmaktır. İflas etmiş bir bünyeyle ekrana bakmak bile ızdırap verici olabilir. Kalın sağlıcakla...

Mad Dog & Blaxis

Alaca Geyik Kuşağı

Dergiye gelirken yaptığımız şebekliklerin ünü Kamçatka'ya kadar yayılmıştır. Hatta bölgeden dergi binasına turistik geziler düzenlemeye bile başladılar. İşte günlerden bir gün kardeş dergi IT Business'ın editörlerinden Q da (kendisi birazdan rezil olacak bir bayan olduğundan, ben de henüz yaşamaya doyamadığımdan ismini vermiyorum) bu muhabbet ortamına katılmaya çalışır. Sonra olanları varın siz düşünün...

Q: Arkadaşlar, size geçen gün gazetede gördüğüm bir çizgi filmi anlatacağım. Hazır mısınız?

Sinan: Nasıl oluyor o Q? Anime-gazete yani? Gazetenin kenarını böyle eline alıp "tırrt" diye hızla çevirince mi oynuyor çizgi film?

Q: Çizgi roman... Çizgi roman diyecektim...

Sinan: Peki.

Q: Bakın şimdi. Birinci karede adam ofisinde, bilgisayar ile çalışırken arkasında patron belirir. "Şu sayfayı biraz daha Webleyelim" der.

Takım: Eee?

Q: İkinci karede patron "Ama çok da Weblemeyelim" der.

Takım: Eee?

Q: Son karede ise patron "Ne kadar sürer bu iş?" der.

Takım: .....

(15 dakika sonra)

Q: Arkadaşlar, gülmediniz? Niye gülmediniz? Komik değil mi?

Takım: .....

(30 dakika sonra)

Q: cenin pozisyonu almış ve uzun süreli bir sessizlik seansına girmiştir. Bir nevi küsmüştür yani.

Birkaç saat sonra ilk şoktan sıyrılan insanların verdiği tepkiler şöyle sıralanır...

Sinan: Şuradan bir tren geçse de baksam doya doya...

Kadir: Abi, sorun bende mi?

Banu: Ben zaten Matrix'i de anlamamıştım...

Mahony: İkinci karede uyumuşum. Birşey mi kaçırdım?

Gökhun: Sanırım gazetede görünce komik oluyordur (tam ona yakışır, politik bir cevap)

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvası
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Sinan Akkol	sakkol@level.com.tr
Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr